NYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

# PlayStation®2
## RESMİ DERGİSİ-TR

SAYI: 2005/02 FİYATI: 13,50 YTL (13.500.000
ISSN: 1305-58



...VE PS3 HAKKINDA HER ŞEY!

ÖZEL İLK BAKIŞLAR

> BLACK > PRINCE OF PERSIA 3 > BURNOUT REVENGE > FF XII > ONIMUSHA 4 > TOMB RAIDER: LEGEND

# STAR WARS
## BATTLEFRONT 2
Karanlık tarafa geçmeye hazır mısınız?

RICA

X 4
TIMATE SPIDER-MAN
EA 51
AR WARS: EPISODE III
DNIGHT CLUB 3
ODRAYNE 2
4 İPUÇLARI

POWERED BY LEVEL

KIBRIS FİYATI: 16.50 YTL (16.500.000 TL)
VOGELBURDA

VOGEL BURDA
PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR

EL YAYIN YÖNETMENİ
Akkol, sakkol@level.com.tr

UMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
Akyıldız, firat@ps2dergisi.com
Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

EST YAZARLAR
kça, elif@ps2dergisi.com
Barış, megaemin@ps2dergisi.com
n Başaran, hbasaran@ps2dergisi.com
İklim Demir, odemir@ps2dergisi.com
Şentuna, tsentuna@ps2dergisi.com
n Turan, vturan@ps2dergisi.com

TRATÖR
Fıçıcı, kaan@crea-factory.com

SEL YÖNETMEN
Taşdan, oguz@ps2dergisi.com

FİK ASİSTANI
ep Bilmez, zeynep@level.com.tr

EL MÜDÜR
ann W. Paul

EL MÜDÜR YARDIMCISI
Özerdem

NS MÜDÜRÜ
Aldemir

KLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
n Çar

ARLAMA MÜDÜRÜ
n Cenker

NE SATIŞ MÜDÜRÜ
Bozyayla

NE SERVİSİ
Cinek, Nihan Özkasap

TIM MÜDÜRÜ
Cenker

TIM ASİSTANI
net Çil

TİM KOORDİNATÖRÜ
y Tekatan

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
A SAHİBİ
ann W. Paul
Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
LAM GRUBU

Ş MÜDÜRÜ
r Okumuş, oguler@vogel.com.tr

LAM MÜDÜRÜ
Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

TERİ TEMSİLCİSİ
n Aliyagiç, ozdena@vogel.com.tr

LAM TRAFİKERİ
r Kına, aynur@vogel.com.tr

BAA ADRESİ
Matbaacılık Ltd. Şti.
yi Bulvarı 3. Bölge 6. Cadde No: 33/A
naklıköyü Büyükçekmece - İstanbul
(212) 886 99 89
baa Sahibi Hasan Sarı
tım DPP A.Ş.

ETİM YERİ ADRESİ
EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul
on (212) 217 93 71,
(212) 217 95 32
ne Faks (212) 217 94 23
ne web http://abone.vogel.com.tr
İşleri Faks (212) 238 73 26

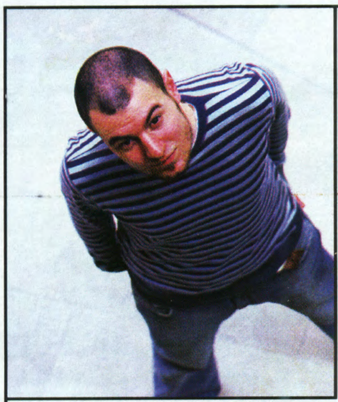
N TÜRÜ
n, süreli, aylık

İNAL VERSİYON
re Publishing Limited, 30 Monmouth St, Bath BA1
www.futurenet.com

ISSN • 1305-581X



# merhaba dünyalı...



## İKİNCİ TURDAYIZ

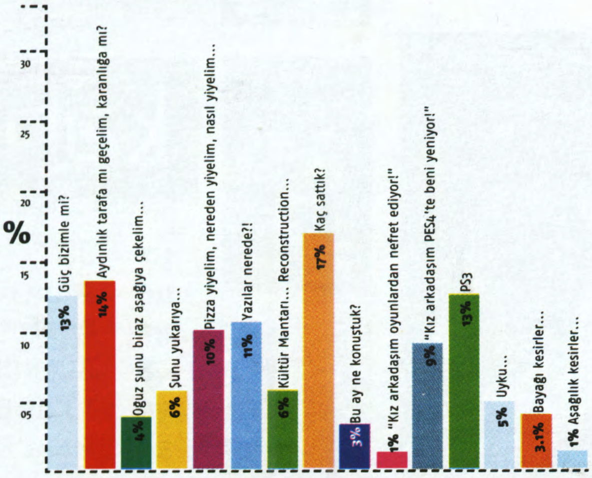
Buraya sınavlar hakkında bir şeyler yazsaydım eğer... "Geçtiğimiz ay zor bir sınavdan geçtiniz; ileride `ne olacağınızı` belirleyen bir sınavdan. Her şey geride kaldı neyse ki, şimdi iyi bir tatili hak ettiniz. Oyunlar, bilgisayarınız ve..." Sıkıcı olmaz mıydı sizce de? Ya da yaşadığınız kötü bir olayı hatırlatmak gibi... Veya tatil konusunda duygu sömürüsü yapsaydım... "Biz bu sıcakta sabah-akşam çalışırken, siz belki de deniz kenarındasınız şu anda. Ayrıca bizim sobamız da olmadı hiç..." Yine olmadı sanırım, istediğiniz bu değil.

O zaman baştan alalım... Oğuz'un elinde ilk sayımızla derginin kapısından içeriye girişini hatırlıyorum da... Garip bir his, bunu bu "font"larla anlatmam çok zor. Yıllardır bunu bir şekilde yaşıyoruz; yalnızca derginin kapısından giren kişi ve elindeki dergi değişiyor. Ama RPS2D "ilk" olduğu için daha fazla sürdü sevincimiz. Ardından gelen olumlu tepkilerle, satış rakamıyla kutlama yaptık; gece hayatına (!) bıraktık kendimizi. Tabii ki tur atlayan her takım gibi sadece 24 saat galibiyeti kutlayıp diğer tur için, yeni sayımız için antrenmanlara başladık; PS3 için çalıştık ilk olarak ve hakkında her şeyi size sunduk. Bu devrime şahit olduğumuz için mutluyuz. Diğer yandan Star Wars: Battlefront 2 ile ışın kılıcımızı savurduk uzay boşluğunda, Black'le yeni bir rengin doğuşuna tanıklık ettik, Lara'nın kaç canı kaldığını hesapladık, aynanın içinden geçip karanlık prensi yarattık, 51. Bölge'ye sızdık ve Kültür Mantarı'yla filmler izledik, albümler dinledik.

Bu sayı piyasaya çıkar çıkmaz biz gelecek tur için kampa gireceğiz yeniden. Antrenmanlarımızı izlemek, ya da yalnızca, uykusuzluğumuzu paylaşmak istiyorsanız... Basına ve taraftara açığız.

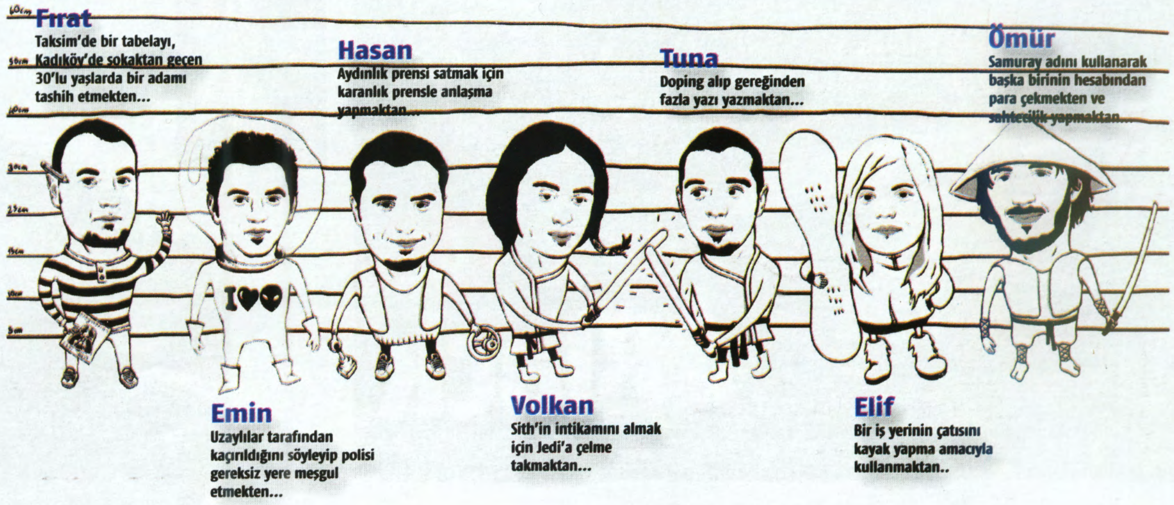
F. Akyıldız
**FIRAT AKYILDIZ**, yazı işleri müdürü

### BU AY NE KONUŞTUK?

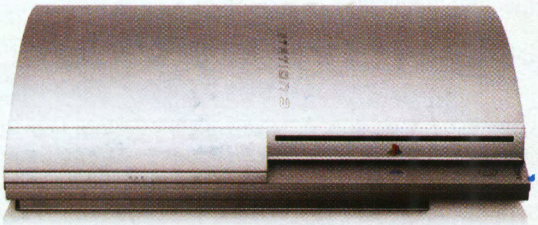





## OLAĞAN ŞÜPHELİLER Neden göz altına alındılar...



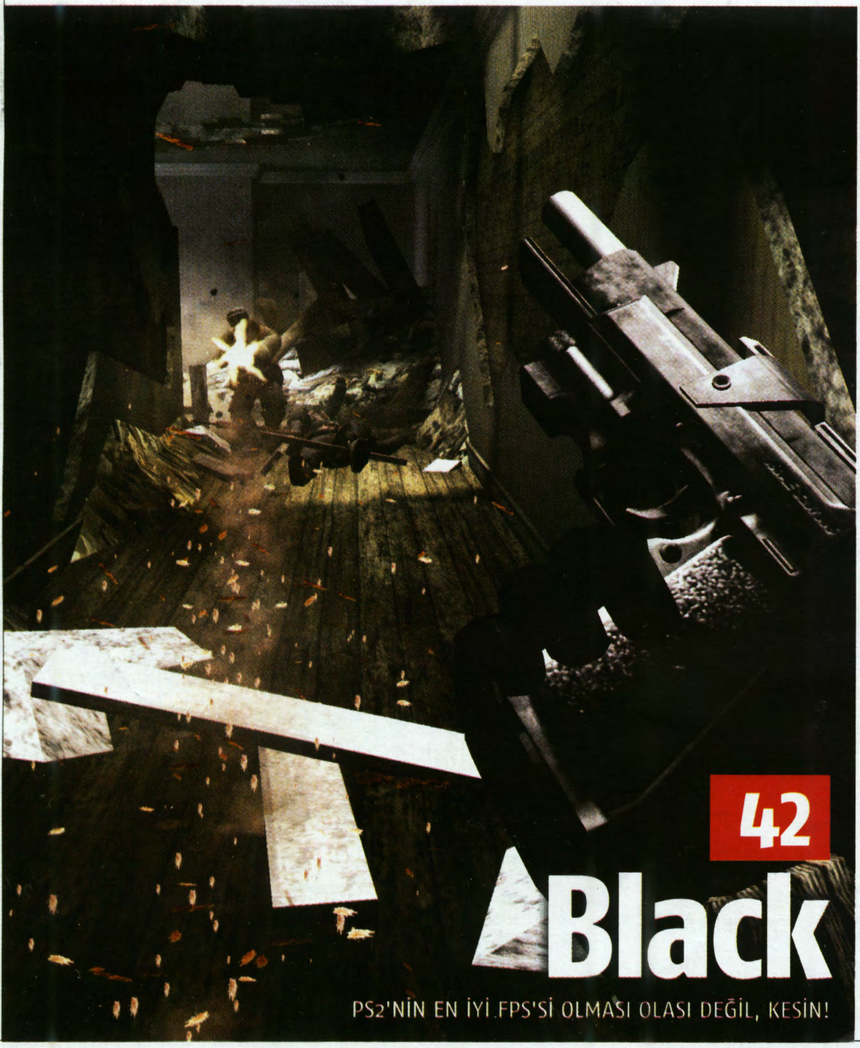
SADECE BİR ŞEY OKUYACAKSANIZ, **BUNU OKUYUN!**



**26**

# PlayStation 3

PS3 HAKKINDA HER ŞEY, BU SAYFALARDA; GELECEK ARTIK DAHA YAKIN...



**42**

# Black

PS2'NİN EN İYİ FPS'Sİ OLMASI OLASI DEĞİL, KESİN!




## ajan

RPS2D, 19:30 ANA HABER BÜLTENİ...








## kahin

GELECEĞE DÖNÜŞ, BURADAN...



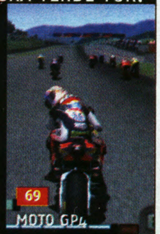


## inceleme

EN YENİ OYUNLAR, EN İYİ İNCELEMELER... BAŞKA YERDE YOK!

























## diğer



## replay

HAYATIN "REPLAY" TUŞU YOK! AMA BİZİM VAR!



geri say...
DVD, FİLM, ALBÜ... İNCELEMELERİ, RP... ARAŞTIRMASI – SA... 93 'TE











# HEMEN OYN

## BU AYIN DEMOLARI!




Beklentiler ne kadar yüksek olursa, hayal kırıklığı o kadar yakındır. Ama bu söz RPS2D için geçerli değil tabii. Her sayımızda DVD içeriğimizi zenginleştiriyor, beklentilerinizi karşılıksız bırakmamak için uğraşıyoruz. Beş güzel parçanın bulunduğu Singstar ile şarkı söyleyin, PopStar'a katılmadan; eldivenlerinizi takın ve SRS ile Cola'sına yarışlar yapın. Sonra kalkın, miğferinizi takın ve doğru Brothers in Arms'ın başına... Ne demek istediğimizi daha iyi anlayacaksınız.


**Volkan Turan,**
vturan@ps2dergisi.com


## SIKÇA SORULAN SORULAR

### NEDEN DVD'M ÇALIŞMIYOR?

Açık konuşmak gerekirse, emin değiliz. Eğer DVD'yi PS2'nize koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Baktınız yine çalışmıyor, hayır DVD'yi kırmayın. Yüzeyinde çiziklerin, kırıkların olup olmadığını kontrol edin ve yoksa DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2'lerde RPS2D DVD'si çalışmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk şey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tuşuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tuşunda basılı tutun. PS2'nizi eski haline getirmek için güç tuşundan kapatıp açmanız yeterli olacaktır.

### OYUN KAYITLARINA NASIL ULAŞABİLİRİM?

Yüklenmiş oyun kayıtlarına ulaşmak için, ilk başta Hafıza Kartı'nızı (Memory Card) PS2'ye takın ve menülerden Downloads'u bulun (Replay'in içinde). İstediğiniz bir kaydı ⓧ ile seçebilirsiniz. Kapıyı gösterdik, içeri girip girmemek size kalmış. Ve evet, biz mavi hapı seçerdik!

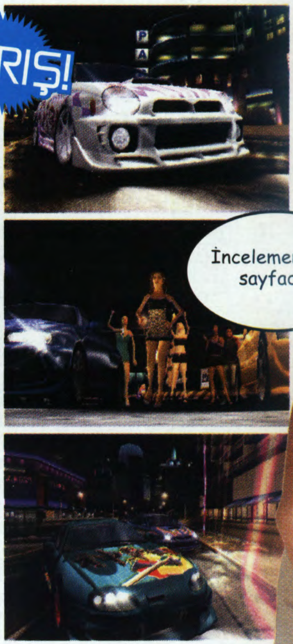
Not: Eğer kartınızda önemli olduğuna inandığınız kayıtlar varsa, yedeklerini alın. Çünkü kayıt sırasında oluşabilecek kayıplardan sorumlu değiliz.




## 01 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

**Kısaca:** Geçen sayımızda Geri Sayım'da izlediğiniz BiA bu sayımızda emriniz altında! Askerlerinizi bölgeye göre konuşlandırın ve komutlarınızla bu cehennemden sağ çıkmaya çalışın (ara sıra savaşmayı unutmayın). Açılış videosunu izlemeyi ihmal etmeyin, kapıyı "Kim o?" demeden açmayın, sıkı giyinin, hava parçalı bulutlu (?). Sonuçta zor bir savaş -ki kolayı hiç yapılmadı şimdiye kadar- sizi bekliyor. Olayı dramatize etmek istemezdik, ama bunu yapmak zorundayız: Kardeşleriniz sizi bekliyorlar!






## 02 SRS: STREET RACING SYNDICATE

**Kısaca:** : Dergide incelemesi, DVD'de demosu! Miami'yi hep sakin ve sessiz bilirdiniz, değil mi? Artık değil, çünkü gaza sonuna kadar basacak, virajlardan kafelere uçacak ve ortalığı darmadağın edeceksiniz (ya da en yakın duvara toslayacaksınız).

# YIN!



## Ve daha fazlası...

BU SAYININ EKSTRA DVD İÇERİĞİ




**03**

### SINGSTAR POPWORLD

**Kısaca:** İşte sizi meşhur yapıyoruz! Sesinizi herkes duyacak, ünlü olacaksınız. Mikrofonu kapın ve çığırın (kırsal yerlerde böyle derler), komşularınızı rahatsız edin!



**04**

### BRAVE

**Kısaca:** Renkli mi renkli, şirin mi şirin bir oyun Brave. Kızılderililerin, kurtların, düşmanların vb. alakasız tüm karakterlerin kullanıldığı ilginç bir yapım.



**05**

### CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT

**Kısaca:** Heyecanın dorukta olduğu yeni bir terörist ve özel tim kapışması. Ağır silahlar yetmiyormuş gibi başımıza bir de tank çıktı.



**06**

### SUPER MONKEY BALL DELUXE

**Kısaca:** Çok sevimli, bulmaca tarzında bir oyun. Karşınıza 12 adet büyük, iki adet de mini oyun çıkacak. Tekrarlıyoruz, çok seveceksiniz!



**07**

### STOLEN

**Kısaca:** Hırsızlık kötü bir alışkanlıktır! Ama oyunlarda, doğru söylediniz, önemli değildir. Yani Anya Romanov (evet, çok güzel) ile yakut çalmamanız için hiçbir neden yok!



**08**

### ROBOTS

**Kısaca:** Robots, filmden uyarlanmış, güzel grafiklere sahip bir platform oyunu. Çocuklara tavsiye etsek de, belki aranızda cıvata toplamayı hobi haline getirmiş olanlar vardır.



## Spy Ajan

**Beatdown: Fists of Vengeance**
Street Fighter ile GTA'nın birleşimi...

**LA Rush**
Los Angeles yamaçlarında değişik bir yarış.

**The Suffering: Ties That Bind**
Ölsek mi, öldürsek mi?

**Without Warning**
Bu kez iyinin değil, kötünün tarafındayız.

## Monitor Kahin

**Alien Hominid**
Yaratıkların evcilik oynadığı çizgi film tadında bir oyun.

**Area 51**
İşte o bölge! Uzaylılar gerçekten dost mu?

**Resident Evil Outbreak File 2**
Zombi filler bile var!



## Replay Replay

**Hileler**
İstediğiniz kadar hile!

**PES4 Ayın Golleri**
Birbirinden güzel PES4 golleri.

## Comedown Geri Sayım

**Tony Hawk's PSP**
Efsane kay-kay oyunu PSP'ye geliyor.

**Splinter Cell Chaos Theory**
Dans müzikli, şatafatlı bir video.

# posta

**HER SAYI: MEKTUPLARINIZI BEKLİYORUZ! YOLLAYIN, YAYINLAYALIM!**

**Adres:** Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.
**E-mail:** posta@ps2dergisi.com

**YAZ-ÇİZ!**
PS2 oyunları ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlere, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii.

## ayın mektubu

### AKUMA DARBESİ!

Öncelikle böyle bir dergi çıkardığınız için teşekkürler... Tekken TAG Tournament, Tekken 4 ve geriye kalan diğer Tekken'lerle; King of Fighters, Street Fighter türü dövüş oyunları hakkında daha çok açıklama bekliyoruz. Sorum ise şu: Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition'da "hafıza kartı" seçeneği yok. Gizli karakter Akuma'yı nasıl çıkaracağız ve de Akuma çıktıktan sonra oyunu nasıl kaydedebiliriz?
**İsimsiz**, Muptafa ismini verdik ("p" ile)

***Nedir şu Akuma'dan çektiğimiz oyun camiası olarak? Binlerce mektup, telefon aldık bu herifin yüzünden. Bir türlü çıkamadı gitti yıllardır; çıksa sanki dünyayı kurtaracak. Neyse, "oyuncu seçimi" ekranında Super T'yi seç önce. Sonra sırayla ve birer saniye arayla; Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy, Ryu'ya geçiş yap ve Ryu'dayken Start'a bas. Yine bir saniye sonra üç yumruk tuşuna birden aynı anda basılı tut. Tada!!! Bu arada, hafıza kartı seçeneği gerçekten de yok. Sanırız oyun Arcade'lerden (Atari salonu) uyarlandığı için kaydetme opsiyonu düşünülmemiş. Bu durumda, çıkarmayı başarsan bile PS2'ni reset'lediğinde Akuma çok uzaklarda olacak.***

### UYKUSUZ HER GECE

Öncelikle hayallerimdeki dergiyi çıkardığınız için çok sağ olun! Gelelim esas konuya... Uzun süredir ortada dolaşan bir dedikodu yüzünden uykusuz geceler geçiriyorum. Dedikodu şu: Microsoft, PES'i (nam-ı diğer Winning Eleven) satın almış ve artık PES sadece Xbox'a çıkacakmış. Şimdi ne olur bana bunun yalan olduğunu söyleyin. Yalan, değil mi?
**İsimsiz**, Abdullah ismini verdik

***Hayallerindeki dergiyi çıkarabilmişsek ne mutlu bize; elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz. Bahsettiğin konu hakkında bir bilgi geçmedi elimize. Nereden duyduğunu bilmek isterdik. Açıkçası bu çok çok uzak bir olasılık. Bir sonraki PES'in (ya da Winning Eleven'ın) PS2 için çıkacağı resmi olarak duyuruldu zaten. Ayrıca Konami gibi oyun yapımcılarının; PS2, Xbox ve PC platformlarını da en azından iki-üç seneye kadar es geçmeleri olanaksız görünüyor. Huzur içinde uykuya dalabilirsin artık, haydi git uyu! Bak hala duruyor!***




### PS2'NİN KADERİ DEĞİŞİYOR MU?

Yaklaşık altı senedir PSone ve son altı aydır PS2 kullanıyorum. Bu altı yıl içinde tek değişmeyen oyunum Winning Eleven/ PES serisi. Size soracağım sorunun cevabı PS2'lerin kaderini değiştirebilir! Şöyle ki; duyduğuma göre Konami'yi Microsoft satın almış ve bundan sonra PES ve Winning Eleven PS2'ye çıkmayacakmış. Bu oyunlar sadece X-Box'a çıkacakmış. Eğer bu doğru ise inanın X-box satışları Türkiye'de de patlama yapar.
Ayrıca sizden derginizle birlikte poster vermenizi isteyeceğim. Mesela bu sayıda GTA: San Andreas posteri fena olmaz mıydı?
**Tuğberk**, İzmir

***"Okur paranoyası" dedikleri böyle bir şey olsa gerek. Microsoft'un ve Konami'nin kulağına gitse eminiz ki dalga geçerlerdi. Konami kariyerinin zirvesindeki birkaç dev firmadan biri ve bu durumun tadını fazlasıyla çıkardığından eminiz. Birileri seni işletmiş olmalı sonuç olarak. Hmmm, evet. Bu sayıda bir GTA: San Andreas posteri ne iyi giderdi, ama çok geç. Önümüzdeki sayılara bakacağız, hımf (İbrahim Üzülmez? - FA).***

### ÇİP SORUNU

Benim üç yıldır PS2'm var ve bir yıl önce PS2'me -orijinal oyunların fiyatları çok uçuk olduğu için- çip taktırdım. Ama son zamanlarda PS2'm bazı kopya/orijinal oyunlardaki demoları ve benzer şeyleri çalıştırmıyor. Mesela Tekken 5'teki Devil Within ve Arcade Story'yi; Splinter Cell: CT'de ise baştaki Solo veya Multiplayer'ı seçtiğimde "PS2 diskini yerleştirin" yazısı çıkıyor. Ben bu yüzden çok sinirlendim ve hatta PS2'yi açıp çipi çekip çıkarmak geldi içimden! Galiba bana uyumsuz bir çip taktılar.
**Doğukan**, Ankara

***Sana kendi üretimimiz olan nanoteknoloji harikası, süper uyumlu İFA-VDS (İlk Fırsatta Akıllancam - Valla Diyorum, Söz) çipini zerk edelim mi damardan? Şaka bir yana, çipler kopya oyunlarını oynayabilmeni sağlıyor. Ancak piyasadaki kopya oyunları satın alman yasadışı. Daha da kötüsü; kopya oyunlarda hangi marka ve kalitede medya (CD/DVD) kullanıldığını bilemeyeceğinden, bu oyunların konsolunda çalışmamasından öte tahribatlara sebep olması da mümkün. Aman dikkat!***

## KES YAPIŞTIR

**RPS2D'NİN İLK SAYISI İÇİN NE DEDİLER? SOKAĞA İNDİK, SORDUK!**

**AnakinVader**
Derginin ismi kısa yazılınca Star Wars'taki R2-D2'yi çağrıştırıyor bana...

**1988anıl**
İnşallah bu dergide de Level gibi 100. sayıyı görürüz (hiç olmazsa 50 yahu).

**ogules**
İki ayda bir çıktığını düşünürsek hiç de pahalı değil, ayrıca yabancı dergi 35 YTL iken bizimkinin 13,5 YTL olması gayet iyi.

**cansaglam**
Çok eğlenceli bir dergi olmuş, görsel yönden de oyun dergileri arasında en iyisi.

**FraG-maN**
İlk dikkatimi çeken şey dergide kullanılan mizah dozu. Bence gayet hoş olmuş bu. Umuyorum hiç eksik etmezler. Bir yandan oyunlar hakkında bilgi edinirken, diğer yandan gülmek keyifli bir şey.

**manyak_pc**
Fiyat fazla değil bence, çünkü adamlar orijinal demo DVD'si veriyorlar. Bu masraflı bir iş.

**matkap**
Dergiyi aldım, süper olmuş cidden!



PES hiçbir yere gitmiyor! PES5 yıl sonunda piyasada olacak!

## HAZIR CEVAP

**S** MGS'deki Snake karakteri New York'tan Kaçış filminde Kurt Russel'ın oynadığı karakterden mi geliyor?
**Murat Şahan**, İstanbul

**C** Evet

**S** PSP'deki Final Fantasy VII: Advent Children film mi, yoksa oyun mu?
**Ufuk Kılıç**, İzmir

**C** Film

**S** Hızlı ve Öfkeli'nin (Fast and The Furious) oyunu çıkacak mı?
**Aytun Kaleli**, İstanbul

**C** Hayır

**S** Önümüzdeki ay poster verecek misiniz?
**Muratcan Özbek**, İstanbul

**C** Hayır



www.mavishop.com
online alışveriş siteniz
MAVİ
BİLGİSAYAR
MAVİ SHOP
M BİLGİSAYAR
MAVİSHOP
İstemiş olduğunuz ürünler adresinize teslim, kapıda kredi kartı ile ödeme imkanı.
Tel: 0 212 528 72 37
axess
C&PLAYSTATION 2 ORİJİNAL OYUN VE AKSESUARLARDA TEK ADRESİNİZ!
JOYTECH
Türkiye Genelinde Bayilikler Verilecektir
4gamers
PS2 KABLOSUZ JOYSTICK
PS2 TABANCA (100Hz UYUMLU)
PS2 İÇİN KABLOSUZ TABANCA
DS TECH PACK
PSP KONSOL VE OYUNLARI
PSP TECH PACK
PS2 FANATEC SPEEDSTER 3 RACING WHEEL DİREKSİYON
F1 LİSANSLI DİREKSİYONLAR
WILLIAMS-F1-DREKSİYON SETİ
WILLIAMS-F1-DREKSİYON SETİ
DS SET
GAMEBOY ADVANCE SP SET
PS2 SPORTSBOARD
PS2 WIRELESS CONTROLLER
PS2 EKRANLI JOYSTICK
PS2 & PC GAMEBOARD
speed at home
RACING SIMULATOR
m Bilgisayar Ürünlerini ve PC, Playstation 2, Sony PSP, Nintendo DS, Gameboy Advance SP, Gamcube ve X-Box Konsol, Oyun ve Aksesuarlarını Bulabilirsiniz.
eni ShowRoom Mağazamızda F1 Deneme Sürüşleri Başladı
ezih bir ortamda, ister tek başınıza ister arkadaşınız ile yarışma imkanı...
*Deneme Sürüşleri Ücretlidir.
axess
world
Garanti + Bonus
CARDFINANS
YENİ PC UNLARI
TÜM EL KONSOL ÜRÜNLERİ VE ORİJİNAL OYUNLARINI BİZDE BULABİLİRSİNİZ
WORLD WARCRAFT
manager 5
The Sims 2
The Sims 2 University
STAR WARS KNIGHTS
HALF-LIFE 2
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
PlayStation 2
METAL GEAR SOLID 3
PlayStation 2
GRAN TURISMO 4
PlayStation 2
CHAMPIONS LEAGUE
EN YENİ PLAYSTATION2 OYUNLARI
Merkez ve Showroom Satış Mağazası: Adnan Kahveci Cad. No:49 Ferahevler - Tarabya - İstanbul
Tel: 0212. 223 33 46 - 262 17 67
Şube: Rızapaşa Yokuşu Fincancılar Çıkmazı Akhan No:304 Sultanhamam / Eminönü / İstanbul
Tel: 0212. 522 94 39 - 528 72 37 Faks: 0212. 527 19 08

İLK EKRAN GÖRÜN-TÜLERİ



# KAYAK MI?!

## *SSX* EVRİM GEÇİRİYOR!

### "Taklalar atarım, rampalardan semalara yükselip combo manyağı olurum" devri yoksa bitiyor mu?

Ryu ve Ken gibi kardeş olup da anlaşamayan bir çift varsa o da kayak ve snowboarding kardeşlerdir. Halbuki kan bağı var işte, ne var kavga edecek; ikisinde de karda tahta üzerinde kayıyorsunuz. "Ha bir, ha iki tahta, ne farkeder?" demeyin. Bu fark, kayakla snowboarding arasındaki teleskop ile görülebilen ve kayağı snowboarding'e göre hep daha zor, daha elit bir spor kılan tek fark. Bu spor bir de sevgili tiki gençlerimizin hışmına uğrayınca kayağın değeri gözümüzde kat kat artmıştır. Peki kayak hisselerinin bu yükselişi bizi SSX'ten vazgeçirdi mi? Sanmıyorum, ama işi garantiye almak isteyen EA bu kardeşleri barıştırıyor.

Kendimi ciddiyete davet ettikten sonra oyun hakkında size verebileceğim ilk bilgi şu: Kayağın

# ULUDAĞ'DA HAVA ATMANIN YOLLARI

Sakın bu hareketleri evde denemeyin!









### IRON CROSS

Havadayken dizlerinizi büküp, bacaklarınızı arkanıza çekerek gerçekleştirebileceğiniz çapraz bulmaca görünümlü bu hareketin en tehlikeli noktası yere iniş bölümü.

### TOXIC GRAB

Havadayken sol elinizle, sol kayağınızın kuyruk bölümüne yakın bir tarafını tutarak hafif yukarı kaldırın. Aynı hareketi sağ elinizle de yapın ki millet "Beceriksiz bu" demesin.

### DAFFY

Hani küçükken iki kapı pervazında bacak açardık ya, işte o eski hareket "Daffy" bu. Öne doğru zıplayıp havada belirli bir süre bacaklarınız iki yana açık bir vaziyette durdunuz mu tamamdır. Artık Uludağ'da yuvarlanmak (!) için hazırsınız.

### PEKİ YA KAR SAPANI?

Kayağa başlarken ilk öğretilen hareket kar sapanıdır ve bu hareket öyle bir harekettir ki sizi ele güne rezil eder. SSX 4'ün güzel yanı bu işte; rezil olmak yok, kar sapanı yok.



Şu boru üzerinde kayma fikrini kim, nasıl bulmuş acaba? İlginç...



Bu kadar hıza ekran dayanmaz tabii, bakın nasıl da blur'lu blur'lu.

oyuna dahil edilmesiyle ve oyuna eklenen yeni hareketlerle, eski SSX'lerde -ne kadar toz kondurmak istemesem de- yapmacık, yavan duran Uber-Trick'ler, yani "özel hareketler" daha gerçekçi ve çeşitli bir hale geliyor. Bununla da kalmıyor yapımcılar ve yeni neslin demode bulup çöpe attığı "eski toprak" özel hareketlere de (Daffy ve Spread Eagle gibi) yer vererek eski kayakçıları saygıyla anıyorlar. Tabii kayağa bu kadar ilgi gösterince çifte standart oluyor mu, oluyor. Oyunun ufak yeniliklerinden biri olan Burnout tarzı "blur" efekti, bu çifte standarta, bu kardeş ayrımına çok hoş bir örnek mesela. Kayak, snowboarding'e oranla daha hızlı bir spor olduğundan, kayakçılarla oynarken bu hız farkınızı damarlarımızda ve yetkili beyin lopçuklarımızda hissedebilmemiz için ekran şiddetli bir şekilde blur'lanıyor.

SSX 3'te olduğu gibi SSX 4'te de oyun tek bir dağda geçiyor ve bu dağ doruk noktalarına göre farklı pistlere ayrılıyor. Oyun modlarında büyük bir devrim yok, ama beni çok sevindiren bir yenilik var ki, o da kariyer modunda pistlerdeki rampaların, boruların yerlerini ve ▶



Bir an korktunuz değil mi snowboarding yok diye? Burada işte!



Uçurumun kenarından atlamak mı? Sadece kızlar izliyorsa yapın bunu!

## SSX FM

Müzik olmasa futbolcuların dedikleri gibi "raaaakiplerimizi" nasıl 100 km geride bırakırız? Yine onlarca ünlü şarkı var listede. Ahh, bir de daha az pop şarkı olsa!





Yükseklik korkusu bu artist kızımızda zerre yok!






Otobüslerde de hep böyle dengede durmaya çalışmaz mıyız? Hayır mı?

▶ sıralarını değiştirebilme seçeneği. Böylelikle artık "Ah şurada bir rampa daha olsaydı ne puan yapardım!" diye kafamı duvarlara vurmayacağım. Ayrıca, artık eskisi gibi tek hareketi devamlı yaparak puan kazanamayacağız. Mesela "Big Air" artık sadece havada yaptığınız hareketlerden ibaret bir mod olmayacak, diğer modları da kapsayacak.

Bu arada SSX 3'ün saç-baş yolduran yükleme süreleri de kısalıyor. Hoş, ben o süre zarfında kendime kahve yapıyordum, artık az yerim de kendime uşak tutarım.

İşte en büyük bomba geliyor: Sonunda SSX'te kendi karakterimizi yaratabileceğiz ve bu karakter ile kariyer yapabileceğiz. Diğer karakterlerle ilgili kesin bir bilgi yok, ama SSX tarihinin favori gelin adayları Elise ve Kaori, favori damat adayları Psymon ve Mac umarız SSX 4'te de evlerimizi şenlendirirler. ■ EA

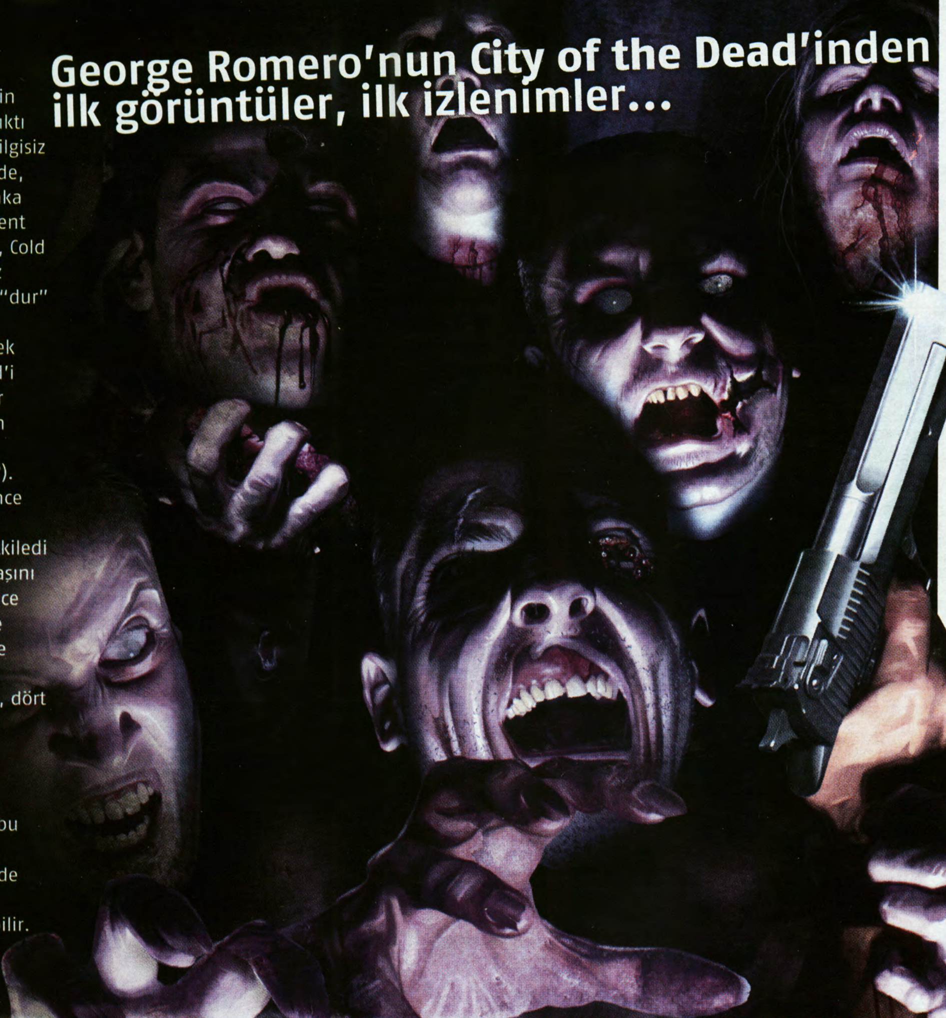
# AHMET AMCA'NIN DAĞ EVİ



SSX 4'te çevrenizdeki her şey oyunun bir parçası; binalar ve objeler SSX 3'teki gibi konu mankeni olmayacaklar. Daha fazla detaylı pistlerde hemen hemen her obje üzerinde kayabilecek ve özel hareketler yapabileceksiniz. Burada gördüğünüz yer de Ahmet Amca'nın yeri. Çok leziz iskenderi varmış. Yolunuz düşerse mutlaka uğrayın, ama adamcağızın çatısının üzerinde kaymayın sakın, ayıp.

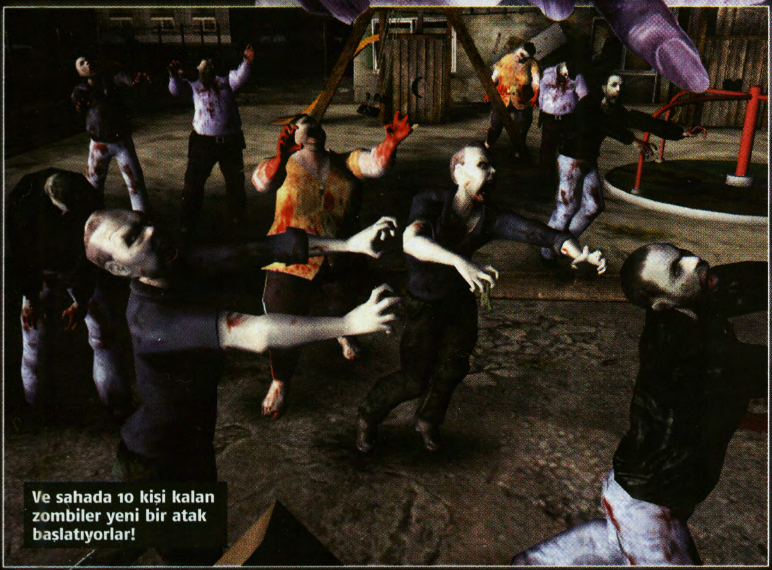
# ZomBiLER!

## George Romero'nun City of the Dead'inden ilk görüntüler, ilk izlenimler...



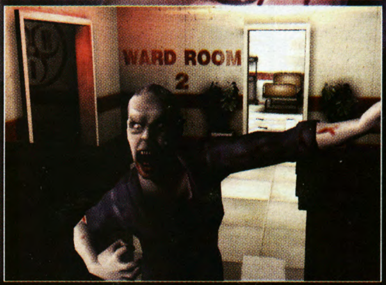
Bu zombi işinin suyu çoktan çıktı aslında. İlgili ilgisiz her türlü filmde, oyunda mutlaka bir-iki zombi gördük. Resident Evil'da da "Hööğğ!" dediler, Cold Fear'da da. Bu böyle gitmez sevgili okurlar. Artık onlara "dur" demenin vakti geldi. Ama zombilerle yola devam etmek istiyorsanız, City of the Dead'i bekleyin. Zira onları yine bir oyunda durduracağız (bir an inandınız değil mi onları gerçekten durduracağımıza?).

George Romero, yıllar önce insanların beynine yaşayan ölüleri kazıdı. Bu o kadar etkiledi ki bizi, zombi furyası aldı başını gitti. Yılbaşından hemen önce çıkması beklenen City of the Dead'de de yine zombiler ve yaşam savaşı var. Üstünüze yağan zombilerden kaçacak, dört arkadaşınızla online olarak zombilere karşı koyacak ve ekranı kana bulayacaksınız. Romero oyundaki korkuyu şiddetli efektlerle (18+ olur bu oyun) gösterme niyetinde anlayacağınız. Belki de PS2'de elle tutulur yeni bir zombi oyunumuz daha olur, kim bilir. ■ TŞ



Ve sahada 10 kişi kalan zombiler yeni bir atak başlatıyorlar!






## Tuna Paluğu



E3'te Sony'nin standından PlayStation 3 aşırmaya çalıştığı söyleniyor...

Gün geçmiyor ki yeni bir sayı kapımızı çalmasın. RPS2D'nin ilk sayısını nasıl telaş içinde hazırladığımızı unutmuyorum. Ben yazıları bitirdikçe, yeni yazılar geliyor, insanlar kapımı çaldıkça ben onları kovalıyordum.

İkinci sayıysa daha bir heyecan dolu aslında, çünkü ortada PS3 diye bir şey var. Tam 7 sayfalık PS3 dosya konusunu hazırlarken üç kez bayıldım, 82 adet de e-posta yolladım Sony'ye; "Ne olur bir prototipini yollayın" diye. Cevap geldi mi? Hayır. Fakat inancımı yitirecek değilim. Biraz sabır, biraz passiflora, olmadı diyazem yardımıyla 2006'ya kadar sabredebilirim. Neyse ki PSP adında yeni bir "heyecan" daha var ortada. Muhtemelen siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda ben elimde bir PSP tutuyor olacağım.

Bir köşe yazısının da sonuna geldiğimiz şu sıralarda hepinize iyi tatiller diliyorum. Güneş, kum, deniz üçlüsüyle birlikteyseniz ve bu yazıyı okuyorsanız, her açıdan çok mutlusunuz demektir. Sizin mutluluğunuz da bizim mutluluğu... Tamam yeter!

Tuna Şentuna,
tsentuna@ps2dergisi.com

**ONAYLANDI:** Eidos, Just Cause adında yeni bir aksiyon oyunu üzerinde çalışıyor.

**SÖYLENTİ:** Yeni nesil konsollar için bir Burnout hazırlanıyor.

**ONAYLANDI:** Namco yeni bir dövüş oyunu hazırlıyor: Urban Raid.

**SÖYLENTİ:** Daxter ve Clank PSP'de kendi oyunlarına kavuşacak.

**ONAYLANDI:** Neversoft'un gizli oyununun ismi Gun.

**SÖYLENTİ:** Dergi yetişsin diye tüm yazarlar kelepçelerle bilgisayarlara bağlandı, hiçbir yere kımıldayamadılar.

**ONAYLANDI:** Sean Bean yeni Silent Hill filminde oynayacak.

**SÖYLENTİ:** The War of the Worlds (Dünyalar Savaşı) filminin oyunu yapılıyor.

**ONAYLANDI:** Fırat yazı tashihi yaparken başka bir boyuta geçiyor (geçiyor muyum cidden ya, farketmeden? – FA).

**SÖYLENTİ:** Battlefield: Modern Combat, PSP'de online bir oyun olacak.

HAH, KAÇTI YİNE!

# NEREYE GİTTİ BU MAYMUN?

**Yeni King Kong oyunundan ilk görüntüler... Ama bir eksik var sanki.**

King Kong'un oyununun ilk görüntülerinin elimize geçeceğini duyduğumuzda, her normal insan gibi biz de dev bir maymun görmeyi bekliyorduk. Kocaman, tüylü ve Empire States'in tepesinde asılmış bir resim düşlemiştik. Sonra ne mi oldu? Bir bataklık ve bir Jack Black'le karşılaştık. Evet, bataklık ve kamerasıyla Jack Black. King Kong'un bir yerlerde saklanma olasılığıysa rakamla 0. Olaya daha olumlu bakmak gerekirse, bu ekran görüntüsünün oyunda aynı şekilde yer alacağını söyleyebiliriz (detaylara dikkat). Kasım'da beyaz perdeyi işgal etmesi beklenen Peter Jackson'ın King Kong'u, 1 km uzunluğunda bir gorili ve bu gorilin aşık olduğu kızı (Naomi Watts oynuyor) konu alacak. Jack Black de canına susamış goril meraklısı olarak filmde sağa sola koşturacak.

Oyunu kimler yapıyor peki? Beyond Good and Evil diye bir oyun çıkmıştı, hatırlar mısınız, bilmiyoruz. Çok iyi bir oyundu, ama nedense kimse oynamadı, kimse üstünde durmadı ve kayboldu gitti. İşte King Kong'un arkasında da bu oyunun yapımcıları var. O yüzden gayet sağlam bir yapımla karşılaşacağımızı varsayabiliriz. ■ TŞ




BASKIYI DURDURUN!



Charlize Theron, bu yıl gösterime girecek olan Karyn Kusama'nın yönettiği Aeon Flux filminde oynuyor. Filmin aynı zamanda oyunu da yapılıyor.

## COPPOLA, *THE GODFATHER*'I BEĞENMEDİ!

Efsanevi yönetmen, Electronic Arts'a savaş açıyor.

Görünüşe göre Electronic Arts ve yeni oyunu The Godfather'ın başı belada. Şöyle ki: Francis Ford Coppola, The Godfather üçlemesinin yönetmeni, EA'nın aynı isimdeki oyunu hakkında pek iyimser sayılmaz. "Bu oyunla ilgili hiçbir şey bilmiyordum" diyor ve "Paramount bana bir kez bile danışmadı" diye ekliyor röportajında. Paramount'un ve film oyuncularının oyuna gözleri kapalı katılım göstermeleri karşısında da, "O oyuncuları sadece bir pazarlama stratejisi olarak görüyorlar ve aktörler oyuna bir şey katmıyorlar" diyor Coppola.

Ve Coppola son olarak "Bu oyunla hiçbir ilgim olmadı, olmayacak ve kesinlikle onaylamıyorum" diyerek karşısındaki habercinin kafasına kamerayı geçirdi. ■ TŞ



"Bu oyun yapılırsa dünyayı başınıza yıkarım!"

SANAL SUSHI

# SIMS'TEN YEMEK TARİFLERİ

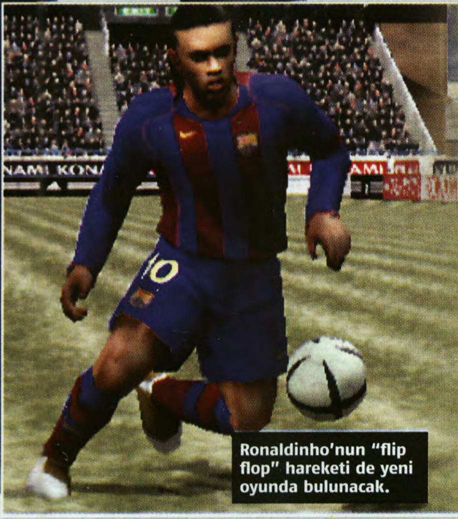
## PlayStation 2'de yemek yapmak isteyen...




"Kız aşkını ilan ediyor, ama karnım da aç. Bir seçim yapmalıyım..."

**TAM DAYAKLIK BİR TİP DEĞİL Mİ?**

Sims 2'de karşılaşacağımız (PC'ciler imparatorluk kurdu bile) en enteresan özelliklerden biri yemek yapabilecek olmamız. İçinde; taze sebzelerin, balıkların, farklı malzemelerin bulunduğu 47 çeşit ürün var ve bunları mikrodalgaya koyarak, blender'dan geçirerek saniyeler içerisinde damak tadınıza uygun yemekler hazırlayabileceksiniz. Farklı kombinasyonlarla yaklaşık 25 milyon varyasyon oluşturacak ve bu yemeklerin kalitesine göre ya çekiciliğiniz artacak, ya da 4000$'lık halınızın üstüne o yemekleri... Kontrol delisi oyuncular da Sims 2'den memnun kalacak; artık karakterlerinizi üçüncü kişi kamerasında istediğiniz yere çekiştirebileceksiniz. Aynı Tomb Raider oynar gibi... Bu hoşunuza gitmiyorsa klasik "tıkla, istediğini yapsın" oynanışını da seçebilirsiniz. EyeToy ile kendi suratınızı oyuna taşıyabileceğiniz Sims 2'nin çıkışına daha çok var, ama oyun çıktığında çok eğleneceğiz (incelemesini yaparken!). ■ TŞ



Ronaldinho'nun "flip flop" hareketi de yeni oyunda bulunacak.

# YENİ PRO EVOLUTION!

## Internet'e taşınmanın vakti gelmişti!

Turnuvalar iyiydi, evde verilen PES partilerine de diyecek bir şey yoktu, ama bu oyunu online oynamak da istedi deli gönül. Japonlar da oyuncuların sesini duydu ve Winning Eleven 8: Liveware Evolution'ın yapımına başladı. İsimdeki "Liveware", oyunu Internet ile online oynayabileceğimizi anlatmaya çalışıyor. Japon sunucularının garip tutumları yüzünden online oyunu denemek şu anda pek mümkün değil, ama oyunun çıkışına yakın düzelecektir diye umuyoruz. "Evolution" ise oyuna getirilen yenilikleri vurguluyor. İlk bakışta PES4'le birebir aynı gibi gözüken Liveware Evo, bir dolu yeni animasyon, birçok farklı pas, şut ve top kapma hareketiyle geliyor. Mesela artık oyuncuların hız-ağırlık merkezi ilişkisi daha önemli. Paldır küldür kaleye koşan bir futbolcu, sanki yürüyormuşçasına bir saniyede 180 derece dönemeyecek. Top kapma hareketleriyse daha rasgele (iyi anlamda) olacak. Şutların da PES4'tekilerden daha şık ve gerçekçi olacaklarını tahmin ediyoruz. Şu anda bildiğimiz tek olumsuz şeyse hakemlerin her harekete kart çıkartıyor olmaları. ■ TŞ

HABER FAZLASI



### KENDİ BAŞROLÜNÜ KENDİN OYNA

Sims 2 haberini okuyunca heyecanlandıysanız, The Movies'in sonbaharda PS2'lerimize geleceğini duyunca heyecanınız bir kat daha artacaktır. Peter Molyneux'ün son mucizesi The Movies'te kendi film stüdyonuzu kuracak, aktörlerinizi seçecek ve sessiz filmlerden, son teknoloji filmlere kadar istediğiniz türü ekrana taşıyacaksınız.



### PARIS HILTON'DAN SON BOMBA!

Evet, gözleriniz sizi yanıltmıyor. 90 milyar dolar (o ne ya) servete sahip olan bu kadın elinde 250$'lık bir PSP (ve muhtemelen çok daha pahalı bir köpek) tutuyor. Buradan da anlıyoruz ki, teknolojide son moda ne bir cep telefonu, ne de bir PocketPC. Gerçek olan sadece PSP...

### DEĞECEK Mİ?

Türü belli olmayan, oynanışını anlatmaya çalışırken terler dökmemize neden olan Viewtiful Joe, kendi minik yapısını kendi gibi ufak olan PSP'ye taşıyor. Viewtiful Joe VFX Battle ismiyle sadece PSP için hazırlanan yeni oyunda adventure öğeleri daha az, aksiyon ise zirvede olacak.





İLK EKRAN GÖRÜNTÜLERİ

# ACHTUNG! SAVAŞ ÇIKABİLİR!

## Zira İkinci Dünya Savaşı orada bitmedi; CALL OF DUTY: BIG RED ONE ile devam ediyor.

Big Red nedir? IE aç. Google Toolbar'ı kullan. Evet işte orada. Bahsedilen "kırmızı 1", İkinci Dünya Savası'nda yer alan Amerikan Birinci Piyade Bölüğü. Neden "büyük kırmızı 1" mi? Çünkü kollarında kırmızı bir 1 taşıyorlar (çarpıcı açıklama!). Ve doğru anladınız. Yeni Call of Duty'de kontrol edeceğimiz askerler bu bölükte yer alıyor. Yapımcıların bu bölüğü seçmelerindeki nedense, her çatışmaya ilk önce onlar yollandıkları için birçok önemli savasta yer almıs olmaları. Şimdiye kadar sayısız İkinci Dünya Savası konulu FPS yapıldı, ama CoD'nin son versiyonu tam anlamıyla bir sölen olacak. Rommel'in Afrika planlarına karısacak, Nazi'lerin Siegfried Çizgisi'ni asacak ve elbette D-Day'de Omaha sahiline akacaksınız. Almanlara karsı savas baslatıldığı düşünülmesin diye, Birinci Piyade Bölüğü olarak Fransız ve İtalyan sempatizanlarla da uğrasacağız.

Finest Hour'dan farklı olarak tüm oyunda bu birlik konu alınıyor. Bu hem hikaye bütünlüğü açısından güzel bir gelisme, hem de Brothers in Arms'ta olduğu gibi, birliğimizdeki her adamın önem kazanması açısından. Yapım ekibi sinematik bir hava katma adına da birlik içerisindeki diyaloglar üzerinde dikkatli bir çalısma yürütüyor. Oyundaki alanlar da Spider-Man 2'nin sistemi kullanılarak, önceki versiyona kıyasla daha da genisletiliyor. Böyle bir savasa gönül isterdi ki mouse ile katılabilelim, ama büyük ihtimalle yine DualShock'a kalacağız. Oyun sonbaharda PS2'de piyasaya sürüldüğünde bu yeniliklerin ne kadar basarılı uygulandığını hep birlikte göreceğiz. O zamana kadar Brothers in Arms'ı 92. kez bitirebilirsiniz. ■ TS



Fondaki uçaklar dost değilse bu poz çabuk bozulacak gibi görünüyor.



Bu oyunun ikincisi yapılırsa bu sayı da "2" mi olacak?



"Hmm, şu soldaki ev güzelmiş. Gerçi gürültülü biraz, ama semt güzel."



Yanınıza alabileceğiniz müttefik, bir

## "NE? ANAHTARI TANKIN İÇİNDE Mİ UNUTTUN?"

Call of Duty'yi diğer savaş FPS'lerinden ayıran, araçların kullanılabilmesi olmuştur. Big Red One'da da şunları görmeyi umuyoruz:



**TANK!**

**Call Of Duty:** Finest Hour'ın demir atları büyük ihtimalle Big Red One'da da karşımıza çıkacak. Sonuçta onlar her savasın vazgeçilmezi değiller mi? 2005 oldu, ancak tanklar hala kullanılıyor.



**GLIDER!**

Savaş alanını kuşbakışı izlemek ve açık hedef olmak için şahane (!) bir araç. Binin, süzülün, haritayı izleyin. Ve arada savaşın!



**LASTİK BOT!**

Omaha Sahili'ne bu botlarla çıkarma yapılmasaydı, tek bir asker bile ölmezdi. Yalnız tek kurşunda delinen bu botun "filifili!" efektiyle kontrolden çıkmasını nasıl önleriz, onu bilmiyoruz.





# KAMERANIZI NASIL KULLANACAKSINIZ?

**Bu nasıl bir oyun? *Michigan* ve gizemli dünyasında neler oluyor? Bu yandaki kız kim?**

İlginç bir oyun Michigan. Japonya'da çoktan piyasaya çıktı. Elimizde bir kamera var, kameranın önünde de mobil spikerimiz. Chicago'dayız ve ortalığı zombiler basmış (evet, yine).

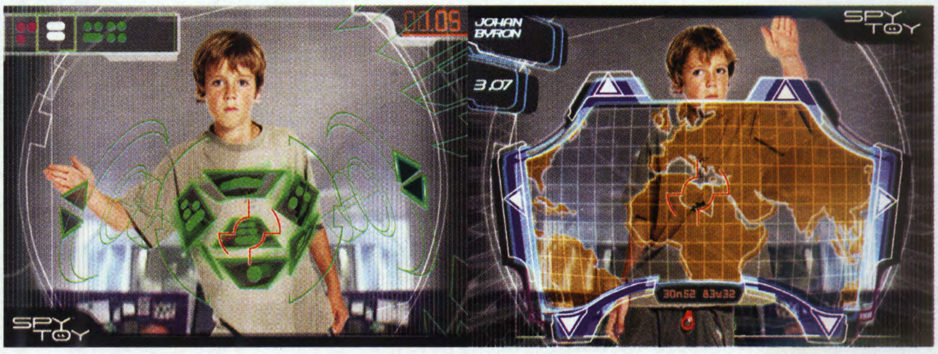
Bu durumda siz ne yapardınız? Biz böyle bir işe hiç kalkışmazdık, ama oyunda -maalesef- olan biteni sürekli kaydetmemiz isteniyor. Kameramız 24 saat açık ve istediğimiz her şeyi kaydedebiliyoruz. Buna duş almaya giden spiker bayan da dahil.

Zombilerinden ve garip oynanışından çok bu özelliğiyle dikkat çeken oyunda, büyüklere göre görüntülerin yaygınlığı Michigan'ın Japonya dışında dağıtılmamasına kadar vardı. Tam beklemekten vazgeçecektik ki, Zoo Puzzle'ın dağıtıcısı 505 Game Street, Michigan'ın dağıtımıyla ilgileneceğini açıkladı. Ve eğer şanslıysanız, piyasada zor bulunan bu oyunu şu sıralarda satın alabilirsiniz.

■ TŞ

# klasik olabilir






## FBI'IN SONY'LE ORTAKLAŞA YÜRÜTTÜĞÜ YENİ PROJE...

## SPYTOY

**Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005**

### ELİMİZDEKİ BİLGİLERE GÖRE...

Çok eskiden suda yansımasını gören insanlar aynayı keşfetmişti. Bundan iki, bilemediniz üç yıl sonra da kamera teknolojisi gelişti (evet, yıllar boyunca kandırıldık). Kameraların film ve tatil görüntülerini çekmek için kullanılması Sony'yi bir süre sonra rahatsız etmiş olmalı ki EyeToy piyasaya sürüldü. EyeToy'un şirin oyunlarından bir adım öteye gitmek isteyen Sony, bu sefer SpyToy'la karşımızda. Başından sonuna kadar kimliğinizle ilgilenecek olan SpyToy, yüz tanıma teknolojisiyle kişiselleştirmeye olanak tanıyacak. Yüzünüzle işiniz bittikten hemen sonra da odanın geri kalanında neler döndüğünü öğrenmek için SpyToy'u bir "SpyCam" haline dönüştürebileceksiniz.

### TAM ARKANIZDA!

İnsanları sinsi sinsi gözetlemenin yanında, SpyToy birçok ajan temalı mini oyun da içerecek. Zamanı gelecek, el yeteneğinizle kodlar kıracak, zamanı gelecek bombaları etkisiz hale getirmeye uğraşacaksınız. Bu kargaşanın içinde kendinizi iyi takip edemediğinizi düşünüyorsanız, tüm yaptıklarınızı yavaş çekimde tekrar izleyebileceksiniz. SpyToy'un fotoğraf yeteneği de 640X480 çözünürlükle daha kaliteli görüntüler almanıza olanak tanıyacak. SpyToy'u hangi amaçla kullanacağınıza biz karışamayız, ama cihazın yeşil-mavi ışıklarının her an yandığını ve yerini belli ettiğini bildirmeyi de borç biliriz. ■ TŞ




FBI'ın yeni bilgi toplama projesi ne kadar da şirin görünüyor...

## PSP'DE ANIME ŞOVU

Bir süre önce PSP için Appleseed ve Samurai Champloo isimli Japon animasyonlarını PSP'nin UMD formatına uyarlayan Geneon, Sony'nin el konsolunda Anime izlemeye devam edebilmeniz için Gungrave ve Hellsing'in de ilk iki bölümünü 16 Ağustos'ta piyasaya sürecek.





## *SLY 3* VE SAKAT DOSTU BENTLEY

**Sly** üçlemesinin sonuncusundan son gelişmeler...

**Sly'ı en son nerede bıraktığımızı hatırlayamıyoruz, ama her oyunu klasikti. Bentley olmasa şuradan şuraya ilerleyemeyeceğini anlayan Sly, Sly 3'te de Bentley'i yanına alıyor. Yalnız bu sefer Bentley tekerlekli sandalyede. Hemen üzülmeyin, zira bu sandalye son teknolojiyle donatılmış ve en az Bond arabaları kadar maharetli. Sly ise başka kıyafetler giyebilecek, yeni araçlar kullanacak ve ikinci oyunun ilginç mini oyunlarını devam ettirerek, operada şarkı söylemeye kadar varan garip ama eğlenceli işlere koşuşturacak. Bunlara ek olarak Carmelita Fox'ın Sly'a karşı mücadele ettiği multiplayer oyun modu da Sly 3'le birlikte gelecek. Sly sevenler sonbaharda yaşadı! ■ TŞ**



Tekerlekli sandalyedeki birinden beklenmeyecek bir performans.

KAŞIK YOK!





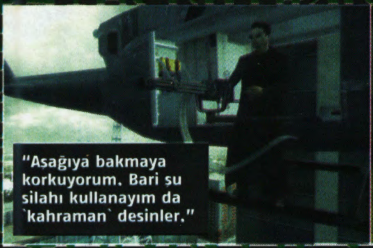


"Parandemi bitirmeden ates edeni deserim!"

# MATRIX'TEN KAÇIŞ YOK!

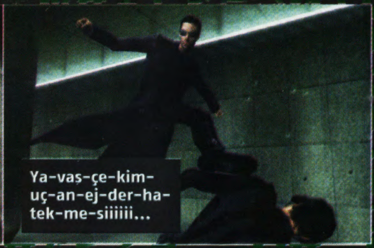
**Path of Neo** aradığınız gerçek **The Matrix** oyunu (mu acaba?).

Bu çok üzücü, ama The Matrix üçlemesi ilk filminden sonra her anlamda düşüşe geçti. Reloaded yine fena sayılmazdı, ama Revolutions ve ardından Enter the Matrix oyunu... Konusu açıldığında hızla arkamızı dönerek "Rica ederim bu bahsi kapatalım" dediğimiz oyunlardı. Matrix bizi sürekli kandırdığı için, Path of Neo'ya da kuşkuyla yaklasmamız çok doğal. Neyse ki bu sefer arka plandaki Niobe ve ekibiyle değil, olayın gerçek kahramanı Neo ile oynayacağız. İlk filmdeki lobi çatışması ve helikopter sahnesini biz de yaşayacak, 100 adet Ajan Smith'le (Lemmings'e benzemiyor muydu o sahne? - FA) aynı anda dövüşeceğiz. Dövüş sistemi de bu savaş sahnelerine uygun biçimde hazırlanıyor. Dolayısıyla artık anlamsızca Kung-Fu yapmayacağız. Wachowski kardesler ise oyunun senaryosunu gözetim altında tutuyorlar. Bu yüzden senaryo konusunda rahatız. Aslında Revolutions'u düşündük de... ■ TŞ



"Asağıya bakmaya korkuyorum. Bari su silahı kullanayım da `kahraman` desinler."





Ya-vas-çe-kim-uç-an-ej-der-ha-tek-me-siiiiii...

BASKIYI DURDURUN!



Scarface'te Pacino'yu göreceğiz, fakat sesi başkasına ait olacak. Oldu mu şimdi bu?

## OKAMI

Çiz, kes, katla, yapıştır...

Capcom ve Clover Studios ikilisi bir araya geldi mi, ortaya mutlaka garip bir şey çıkar. Mesela Viewtiful Joe... İnanılmaz zevkli bir oyundu. Bu yılın sonunda da Okami'ye kavuşacağız; Amaterasu ismindeki bir köpeği kontrol edeceğiz ve çeşitli engelleri Cell-Shade grafik tekniğinin uygulandığı mekanlarda aşacağız. Buraya kadar orijinallik yok sayılır. Fakat kısa sürede Amaterasu yeni özel güçlere kavuşacak ve -mesela- bir ırmağı aşamadığında "Celestial Brush" ile bir köprü çizebilecek. Önünde ona geçit vermeyen bir kayayı veya ağacı yine bu teknikle ortadan ikiye ayırabilecek. İlginçmiş, değil mi? ■ TŞ





AYDINLIK TARAF

- **PLAYSTATION 3** Hala görmediyseniz, 26. sayfada.
- **BLACK** Her geçen gün heyecanımız artıyor, ama o gelmek bilmiyor.
- **PSP** Sonunda elimize geçti! Ama Avrupa için resmi çıkış tarihi 1 Eylül.
- **SOUL CALIBUR III** Raflardaki yerini alana kadar Tekken 5 oynayacağız (geldikten sonra da oynayacağız ama neyse).
- **FFVII: ADVENT CHILDREN** Otuz fragman yayınladılar, ama gerçeği bir türlü bitirilemedi. Derviş değiliz ki biz de!

IŞIN KILICINA GÖRE

- **RATCHET: DEADLOCKED** Clank yok, eski tat yok, hiç bir şey yok...
- **HAUNTING GROUND** Hayattan soğuttu tüm yazarları! Hem sıkıcı, hem de sinir bozuyor.
- **YAZILAR** Her ay olduğu gibi bu ay da yazılar kimsenin peşini bırakmadı. Hiçbiri de zamanında yetişmedi, azarı işittik.
- **REVENGE OF THE SITH** Hayır, filmden bahsetmiyoruz; o gayet iyiydi. Fakat oyunu bizi hayal kırıklığına uğratmadı, resmen yıktı!

KARANLIK TARAF

KAYKAY EFSANESİ




İLK EKRAN GÖRÜN-TÜSÜ

# HAWK DÖNÜYOR!

**Tek rakibi kendisi mi, yoksa THY mi...**

Yine çok heyecanlıyız, yine çok az yerimiz var, fakat yine çok yazıp çizeceğiz; çünkü Tony Hawk'ın yeni oyunu neredeyse hazır! Los Angeles'ın büyük bir bölümünün oyuna birebir aktarıldığı American Wasteland hakkında ilk iyi haber, hiç yüklemenin olmayacağı. Ve artık, kaykayın yanında BMX'le de en az kaykayla yaptığımız kadar profesyonel hareketler yapabileceğiz. Ne zaman? Maalesef Kasım'da! ■ **TŞ**

## YOKSA TONY ÖLDÜ MÜ? YA DA... (O ÖLEMEZ!)



Görüntülere bakıp düşünülecek çok şey var; biz pis bir şaka yapıyor olabiliriz, Tony Hawk kötü bir şaka yapıyor olabilir, ya da yanlış haber girdik ve nedense kaldıramıyoruz. Aslında hiçbiri... Türkiye'de de bir benzeri yayınlanan CSI serisinin Miami versiyonunun son bölümlerinden birinde (zincirleme isim tamlaması bu – FA), Tony Hawk, Jake Sullivan adındaki bir kaykay ustasını canlandırıyor. Aynı zamanda oyun incelemeleri de yapan Jake, bu bölümde kaykay pistinde ölü bulunuyor ve bir kamera da Jake'in ölümünü kaydediyor, fakat katil kadraja girmiyor. ■ **TŞ**

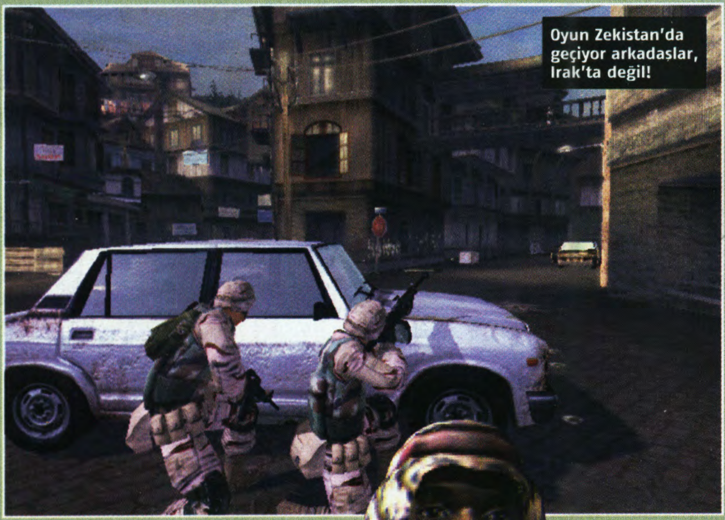
BİTMEYEN SAVAŞ

# AMA İLKİ DAHA BİTMEDİ?!

## Daha ilk oyuna alışamadan, Full Spectrum Warrior 2...


Artık askerlerinizi ayrı ayrı kontrol edebileceksiniz.

Ne kadar oldu bu oyun piyasaya çıkalı? Üç gün? üç ay? üç yıl (bu yanlış)? Full Spectrum Warrior yeni bir oyun sayılır ve devam oyununun bu kadar hızlı duyurulması bizi şaşırttı. Yıl bitmeden çıkması beklenen Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers'ta birçok yenilik var (ne zaman düşündülerse bu yenilikleri?). Bu yeniliklerden en önemlisi birlikleriniz üzerinde daha fazla söz sahibi olmanız. Sekiz ayrı takım altında kontrol edebileceğiniz adamlarınızın görevdeki ruh hallerini belirleyecek (sinirli, gergin, sakin, uykulu vs), binalara girmelerini sağlayacak ve keşif için onları istediğiniz yere yollayabileceksiniz. Ve artık birliklerinizi yanlış yerleştirirseniz oyun bitmeyecek. Aferin, 5, otur! ■ TŞ


Oyun Zekistan'da geçiyor arkadaşlar, Irak'ta değil!







## THE WARRIORS'I HATIRLADINIZ MI?

Biz de hatırlamıyoruz, ama onun da bir oyunu oluyor.

Bakalım bu film de neyin nesiymiş; hmm, 1979'da, New York'ta olay çıkaran bir çete konu alınıyor, ilginç. Devam edelim, evet, evet, çok enteresan... Konu bu kadarmış! The Warriors'un oyununda da bundan fazlası hedeflenmiyor zaten. 21 Ekim'de çıkacak olan oyunumuz çete üyelerini ayrı ayrı kontrol etmemize izin verecek ve dövüşlere girecek, kombolar yapacak, filmdeki silahları kullanacağız. Hikayeyi geliştirmek amacıyla, filmde olan olayların "öncesi"ni de oyunda görebileceğiz. 70'lerin New York'unda sokaklarda özgürce dolaşacak, soygunlara katılacak, yerden taşı kaptığımız gibi önümüzdeki vitrini aşağı indirecek ve polis bizi yakalamadan, biz onu yakalayıp etkisiz hale getireceğiz. Merak ettik şimdi bu filmi, izleyelim gidip. ■ TŞ

HABER FAZLASI



### YASSAH KARDEŞİM!

Aniden (?) elimize ulaşan bir bilgiye göre NARC, Avusturalya'da yasaklanmış. Uyuşturucu kullanımını grafiklerle ekrana taşıyan iyi polis/kötü polis oyunu bu yüzden, gençleri kötü yönde etkilememek adına kaldırıldı. Bunun asıl nedeni de Avusturalya'da "yetişkin" derecesinin 15+ olarak ayarlanmış olması. Belki de hata oyunda değildir, ne dersiniz?



### IŞIĞIN KARANLIK YÜZÜ

The Chronicles of Narnia geliyor! Heyecanlandınız mı? Biz de bir şey hissetmiyoruz, zira bu oyunun ne olduğu veya neye benzediği hakkında hiçbir bilgi sızdırılmadı yapımcılar tarafından. Şimdilik sadece, hikayenin "şirin" tarafından çok "karanlık" tarafının konu alınacağını biliyoruz. Belki daha fazlası yakında açıklanır...

### BEKLEDİĞİMİZE DEĞDİ (!)

Arapsaçına dönen Far Cry: Instincts'in sonunda PS2 için çıkış tarihi kesinleşti (!). Buna göre dünyanın en gerçekçi adasında, mükemmel grafikler eşliğinde savaşacağımız Far Cry: Instincts... Asla PS2'ye çıkmayacak. Eh, zaten bir oyun bu kadar çok ertelenirse mutlaka bir sorun çıkar. Bu sefer biraz ağır oldu, ama neyse.



GELİYOOOR!!!

# ARABALAR, KIZLAR, OLAYLAR VE... *KÖPEKLER?*

**PSP 1 EYLÜL'DE, 300$'A PİYASADA**

**İnanılmaz oyunlar, farklı heyecanlar, kızgın kumlardan serin sulara...**











Bu oyunu gerçekten merak ediyoruz!

## BURNOUT: LEGENDS

Bir yarış oyununu tanımlarken, bu biraz hızlı bir yarış oyunuysa, "İnanılmaz hızlı, arabayı görmek mümkün değil" gibi sözler kullanırız. Ama konu Burnout olunca herkes ortak bir paydada buluşur ve "Hızdan başımız döndü" demeyi tercih eder. PSP'ye özel hazırlanan Burnout: Legends için de aynı şey geçerli ve büyük ihtimalle oyunu oynarken PSP'yi elimizde tutmakta zorlanacağız. Burnout: Legends için mini bir Burnout 3: Takedown diyebiliriz. Daha önceki Burnout oyunlarındaki pistlerin bulunduğu, fakat bunların PSP'ye uygun hale getirilerek biraz kısaltıldığı Legends, PS2'de eksikliğini hissettiğimiz "online" heyecanıyla birlikte geliyor; Wi-Fi ile herhangi bir PSP oyuncusuyla kapışabileceğiz. Ve yenersek, arabasını alıp koşarak uzaklaşacağız. Burnout: Legends Eylül ayında piyasada (diye umuyoruz). ■

## DEAD TO RIGHTS

Dead to Rights'ı anlatmak zor, ama elimizden geleni ardımıza koymayacağız: True Crime'ın "polis" merkezli hikayesi ve Max Payne'in "bullet-time" özelliğini bir blender'a atın, içine Shadow Dancer'daki köpeği ekleyin; işte karşınızda Dead to Rights. Jack Slate ve köpeği, "Dead to Rights PSP"de yine kaybolan bir polisi arayacak, onlarca çatışmaya girecek, yakın dövüşte ustalıklarını sergileyecekler (köpeğin de başını yaktık). Ve ne yazık ki, bunları ancak sonbaharda yaşayabileceğiz. Wi-Fi deathmatch moduyla birlikte... ■





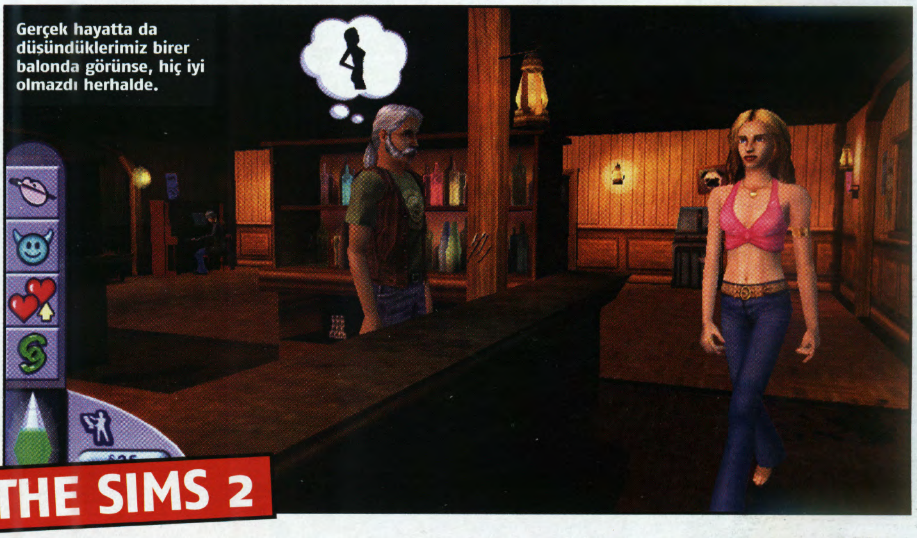


"Tabancamda sadece 90 kurşun kalmış, dikkatli olmalıyım, harf harf!"

+ PSP INTERNET TARAYICISI HAZIRLIK AŞAMASINDA + DEV 2GB







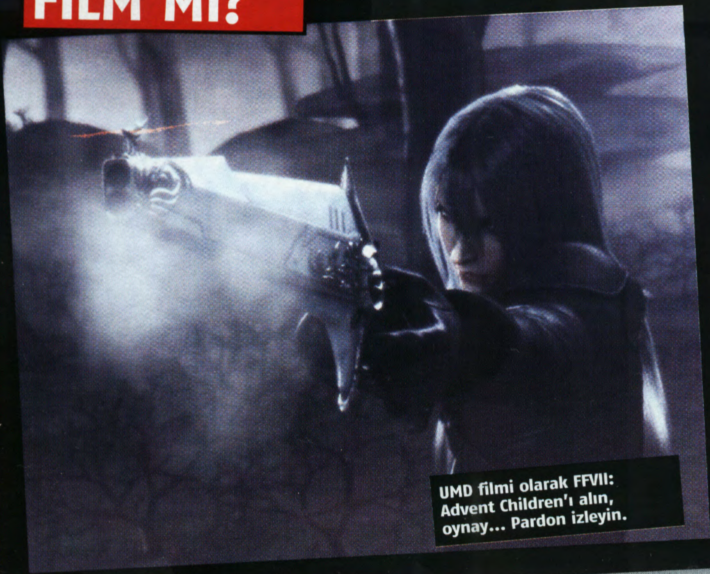
Gerçek hayatta da düşündüklerimiz birer balonda görünse, hiç iyi olmazdı herhalde.

## THE SIMS 2

PC oyuncuları bu oyundan vazgeçebilmiş değiller şu ana dek, ama bir şekilde The Sims, PS2'de beklenen satış rakamının çok uzağında kaldı. Peki The Sims 2 ile amaçlanan şey ne dersiniz? Tabii ki kız oyuncuları birer PSP almaya zorlamak! Hem böylece elinde PSP tutan bir kızın ne oynadığını anında anlayabileceğiz ve ona yakınlaşmak için stratejimizi The Sims'le kuracağız (Tuna, tehlikeli olmaya başladın sen - FA). Kasım ayında, PSP'lerimizi esir alacak olan The Sims 2'nin incelemesinde görüşmek üzere, hoşçakalın. ■



## FİLM Mİ?



UMD filmi olarak FFVII: Advent Children'ı alın, oynay... Pardon izleyin.

PSP elbette oyun için tasarlanmış bir cihaz, fakat onla yapabilecekleriniz oyun oynamakla sınırlı değil. Mesela ***Final Fantasy VII: Advent Children***'ı alıp izleyebilirsiniz. Ve Eylül ayında bunu mutlaka yapmalısınız.



EMORY STICK'LER GELİYOR + SONY'NİN YENİ PSP SİTESİ WWW.YOURPSP.COM +

HABER FAZLASI



**HELLBOY GELİYOR!**
Yönetmen Guillermo Del Toro, kendi sitesinde, Hellboy'un yaratıcısı Mike Mingola ile beraber bir Hellboy oyunu çıkaracaklarını açıkladı. Konami tarafından hazırlanmakta olan oyunun hikayesi çizgi-roman'la paralel. Seslendirmede ise filmden Ron Perlman ve Selma Blair gibi isimler Konami'ye yardımcı olacak.

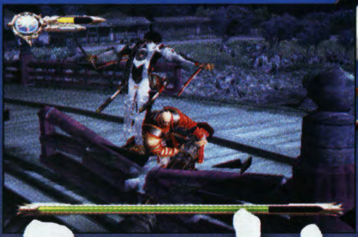


**HARRY POTTER VE ÇETESİ İŞ BAŞINDA**
Yeni Harry Potter filmi Goblet of Fire ile birlikte çıkacak olan yeni Harry Potter oyunu; Harry, Hermione ve Ron'un hikayesini içeriyor. Fakat bu sefer tüm karakterler üstünde kesin kontrolünüz olacak ve gerektiği yerde aralarında geçiş yapmanız gerekecek.



**TİLKİ MİYDİ, NEYDİ BU?**
Tazmanya Canavarı gibi etrafında dönerek sağa sola saldıran, bununla beraber go-kart'lara da binebilen bir yaratık varsa o da Crash'ten başkası değildir. Crash'in yeni yarış oyununda, bir yarışın ortasında iki aracı birleştirerek daha büyük bir araç elde edebileceksiniz. Crash isterse bu araçtan inerek pistte gezinebilecek ve aracı için upgrade'ler toplayabilecek.







# 鬼武者のように見える別のゲーム

## *Onimusha*'ya benzeyen bir başka oyun...

Uzakdoğu aksiyon filmlerinin vazgeçilmez bir bölümünü kapsayan dövüş sanatları, Hero, House of Flying Daggers gibi filmlerle iyiden iyiye kendini belli etmeyi başladı. Uçuşan kılıçlar, fırıl fırıl dönen insanlar derken herkes Kung Fu'nun, Wushu'nun ne olduğunu öğrendi. Uzakdoğu'da zaten popüler olan bu olay, oyunlarda da kendini uzun süredir belli etmeye çalışıyor. Her ne kadar Onimusha dışında şöyle elle tutulur bir Uzakdoğu aksiyonu oynayamamış olsak da (Dynasty Warriors da biraz monotondu) umudumuzu yitirmedik. Eylül ayında piyasada olması beklenen Genji'de, gerçek bir Samuray'ın hareketleri motion-capture tekniğiyle oyuna aktarılıyor. Oyunda iki karakteri kontrol edeceğiz. Bunlardan biri bir kahraman (nasıl oluyor?), diğeri de savaşçı bir rahip olarak karşımıza çıkacak. Dikkat çeken düşman karakterler arasında elinde ağaçla dövüşen bir savaşçı var. Savaş alanında atın üstünde ayakta dövüş de ilgi çekici. ■ TS

### DAHA FAZLA JAPON OYUNU... YAKINDA!



**SWORDS OF DESTINY**
"Bullet-time"dan sonra "Sword-time"... Ağır çekimle kılıç savaşı... Biraz karışık görünüyor.



**DEVIL KINGS**
Devasa savaş alanları, altı oynanabilir karakter ve makineli tüfeğiyle dehşet saçan bir bayan... Dynasty Warriors'ın yeni adı.



## EVRENSEL BOYUTTA "PHANTASY"

***Phantasy Star Universe*** PS2'nin en iyi online MMORPG'si olmaya aday.

Türkiye'de kaç kişi PS2 ile online oyun oynuyordur ve bu oyunların kaçı RPG'dir, onu bilmiyoruz, ama artık bu konu hakkında düşünmek için iyi bir nedeniniz var: SEGA'nın Mega Drive'dan beri düzenli aralıklarla piyasaya sürdüğü Phantasy Star serisinin son oyunu Phantasy Star Universe, 2006 başında (evet, çok uzak) PS2'ye özel olarak geliyor. "Çıkış tarihi kadar uzak" bir yıldız sisteminde gerçek zamanlı olarak savaşlara katılacağımız yeni Phantasy Star'da, online oyun dışında tek kişi takılmayı sevenler için de bir hikaye modu yer alıyor. Hikaye mi? Ethan Waber isimli genç, kız kardeşini kurtarmak üzere yola çıkar, bu sırada uzaylıların dünyayı ele geçirme planlarını öğrenir, savaşır lay lay loy... Ama boş verin; oyunda asıl üstünde durulan şey online. Ellerinde ışın kılıcı benzeri silahlar tutan, Ray Gun'larla ateş eden bir takım insanları kontrol etmek hoşunuza gidiyorsa, Universe ile hayalleriniz gerçek olacak. ■ TS



Korkarız ki bu oyunu oynamamız gerekecek. Oyundan değil, bu yaratıktan korkuyoruz!

# ÖRÜMCEK ARAMIZDA!

## En iyi komşunuz örümcek artık mükemmel.

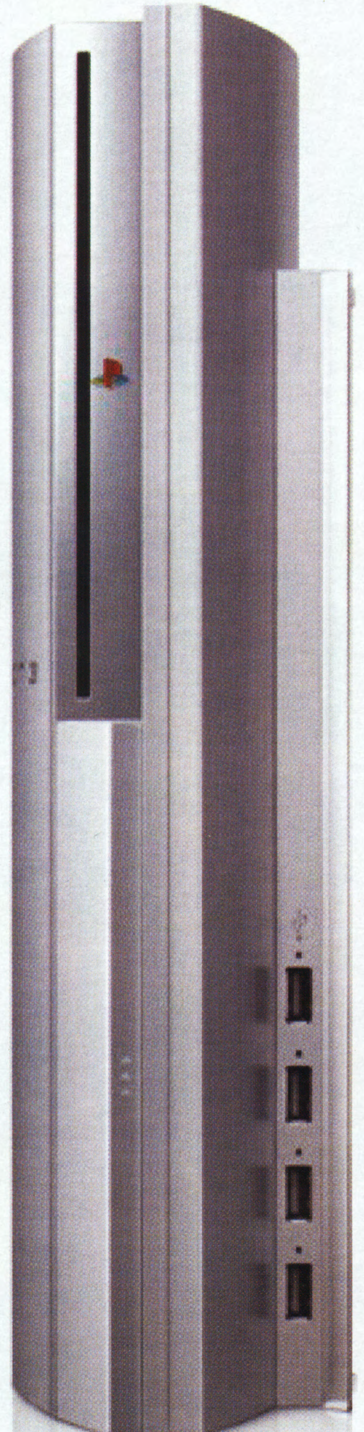


Belki duymuşsunuzdur, Activision bu çizim tarzına "3D mürekkepleme" diyor. Evet, çizimler, renkler çok hoş ve evet, Ultimate Spider-Man'in çizeri Mark Bagley'in tarzını da yansıtıyor, ama bu aslında daha önce onlarca oyunda gördüğümüz "cell-shading" tarzından başka bir şey değil. Ülkemizde de bir süre yayınlanmış olan Ultimate Spider-Man'in oyununda, 39. sayıdan sonrası konu alınıyor. Yani işin içinde Venom var. Örümcek Adam'ın, sivilleri Rhino'dan kurtarma çabasıyla başlayan oyunda, bir süre sonra Venom'un kontrolünü alacaksınız. Venom, Örümcek Adam'ın aksine çok daha acımasız. Ancak polisleri ve sivil halkı tam anlamıyla "harcayan" bu karakterle oynamak, nedense bize daha zevkli geldi (vahşiyiz!). Hikayesini çizgi-roman yazarı Brian Michael Bendis'in yazdığı ve Activison tarafından Aralık ayında çıkarılacak olan Ultimate Spider-Man: The Game (The Game kısmını biz uydurduk), 2007 yılında beyaz perdeye "yansıması" beklenen Spider-Man 3'e kadar bizi oyalar diye düşünüyoruz. Zaten PS3'te Spider-Man 3 oynayıp delireceğiz; en azından Örümcek Adam'dan kopmayalım. ■ TŞ





# PLAYSTATION 3



Kral öldü...

## ...YAŞASIN YENİ KRAL!

# Yeni **efsane**... Ya da "**gerçeğin ötesinde**"...

YAZAN: TUNA ŞENTUNA

Altı üstü otuz yıl önce başlamış olan oyun tarihinin sadece son on yılı için bir anlam ifade eden **PlayStation**; bu istasyona uğrayarak uçsuz bucaksız dünyalara yolculuk eden milyonlar için vazgeçilmez oldu. Ve şimdi **Sony**'nin ellerinde yepyeni anlamlar karşılayacak şekilde baştan yaratılıyor. Hayal dünyalarımızın sınırlarını fazlasıyla zorlayan, oyunların geleceğine daha büyük bir hayretle ve belki bir miktar da ürkerek bakmamıza sebep olan yeni bir devrime tanıklık etmeye hazırlanın...

**E3**'te detaylarıyla dünyaya tanıtılan **PS3**, tek kelimeyle muhteşem görünüyor. Hem oyunları, hem aksesuarları, hem de görünüşüyle geleceği günümüze taşıyor adeta. İlk bakışta **Sony**'nin tasarımda "**karanlık taraftan**" vazgeçtiğini görüyoruz. Sonrasında da... İşte **detaylar**!

PLAYSTATION 3

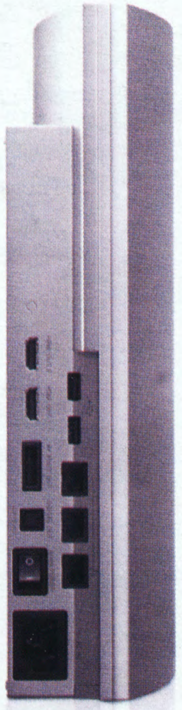
# TASARIM

PS3 üç farklı renge bürünüyor: Siyah, beyaz ve gümüş. Sony'nin tanıtım fotoğraflarında tercih ettiği renkse gümüş; sanki bu rengi kendileri de kayırıyorlar. Hangisi olursa olsun, bizce üçü de mükemmel.

Konsolun görüntüsüyse kesinlikle PS2'yi "solda sıfır" bırakacak kadar kaliteli. Artık bir tasarımı var çünkü (PS2, uydu alıcısına benziyordu). Dilerseniz yatay, dilerseniz de dikey olarak duran PS3'ü eğer yatay kullanırsanız üstüne başka bir şey koyamayacaksınız, çünkü üst kısmında tüm konsolu kaplayan bir eğim söz konusu. Sanıyoruz ki Sony yeni sisteminin diğer elektronik cihazlar arasında kaybolup gitmesini istemiyor.



# NELER TAKABİLİRİZ?



Sony, evde boşta; video kamera, dijital fotoğraf makinesi, ütü, blender kalmasın diye tam altı adet USB girişi eklenmiş PS3'e. Durun, daha yeni başlıyoruz; Sony'nin kayıt saklama ünitesi Memory Stick girişi bir yana, SD ve Compact Flash kartları için ayrı ayrı girişler bulunuyor. Bu tip kayıt kartlarının yeterli olamayacağı düşünülmesin diye bir adet de HDD girişi görüyoruz. Bu kadar fazla veri depolama yolu sunduğundan PSOne ve PS2'nin Memory Card'larına da artık "elveda" dememiz gerekiyor.

Internet olanağı açısından standart 56K modem beklentisinde olanlar maalesef üzülecekler, çünkü bu tip bir modem girişi mevcut değil. Onun yerine tam üç adet Gigabit Ethernet (bir giriş, iki çıkış) bağlantısı bulunuyor. Girişten geniş bant Internet bağlantısı alacağımızı hemen anladık, fakat iki çıkış neden? PS3 yerine bir Router mı düşündüler acaba başta? Evinde kablosuz Internet kullananlar da endişelenmesinler; 802.11 b/g bağlantısıyla kablosuz Internet'inizi PS3 üzerinde de kullanabileceksiniz. Bu bağlantının diğer amacı da PS3'ün PSP'yle kolayca iletişim kurmasını sağlamak.

Son olarak da PS3'ün ön kısmındaki disk girişini görüyoruz. Evet, yine bir disk "çekmecemiz" var, ama bu sefer daha az ses çıkaracaktır (PS2'ninki "tarrrrrr!" diye açılıyor bir zaman sonra). Bu disk bölmesine de Blu-Ray disklerimizi koyarak 54GB'lık oyun keyfi yaşayabileceğiz. Bildiğiniz gibi Blu-Ray diskler kendi başlarına birer Hard Disk aslında. 54GB'a kadar veri taşıyabilen bu disklerin yanında PS3; CD-ROM, CDR+W, DVD, DVD-ROM, DVD-R ve DVD+R formatlarını da destekleyecek.

Eğer PS3'e bir şey takıp da çalıştıramazsanız, sorunu cihazda değil kendinizde aramalısınız (biz kahve makinesi bağlamayı düşünüyoruz; bakalım "Kahve makineniz yüklendi!" ibaresi çıkacak mı?).

# BUMERANGIMI GETİRİN!

PS3'ün hemen yanında duran ve şık tasarımıyla dikkat çeken bir aksesuar var: Yeni PS3 gamepad'i. Şekli itibariyle bir bumerangı çağrıştıran ve büyük ihtimalle "Attığımızda geri gelir mi acaba?" diyerek camdan fırlatacağımız bu alet, kablosuz. Bluetooth 2.0 EDR desteğiyle 10 metreye kadar sorunsuz çalışıyor. Yani PS3'e Bluetooth'la ulaşmak da mümkün, biraz önce sürpriz olsun diye söylemedik.

Yeni PS3 gamepad'i hakkındaki tek negatif bilgi, şarjının sadece 24 saat dayanacak olması. Şu anda PS2'deki kablosuz gamepad'ler bile 300 saate yakın çalışırken, 24 saat biraz komik kalıyor.

Bu bilgilerin dışında yeni gamepad'de başka bir değişiklik yok. DualShock'taki tuşların tamamı yerleri değiştirilmeden gamepad'ine aktarılmış.



# TEKNİK BİLGİ

Herkes Sony'nin yeni PlayStation'la birlikte bir teknoloji yumağı hazırlamasını bekliyordu. Sony bizi bu konuda yanıltmadı. Sony Computer Entertainment başkanı Ken Kutaragi'ye göre PS3, Cell İşlemcisi ve NVIDIA tabanlı RSX grafik ünitesiyle "oyun için hazırlanan bir süper bilgisayar". Şimdi bu konuyu açalım.

PS3'ün işlemcisi, yedi sinerjik işleme ünitesi bulunan PowerPC tabanlı bir çekirdeğe sahip ve bu Cell İşlemci; IBM, Sony ve Toshiba'nın ortak ürünü (üç firma ancak işin içinden çıkabilmiş). Ana çekirdek ünitesinin 512KB L2 Cache'i bulunuyor ve diğer sinerjik işleme ünitelerinin her biri 256KB belleğe sahip. CPU'nun da bir adet "gizli" sinerjik işleme ünitesi bulunacak. Bu ünite de yedi üniteden biri sorun çıkarırsa devreye girecek.

Grafik departmanındaysa NVIDIA bizi karşılıyor. Hatırlarsanız NVIDIA daha önce Microsoft'la anlaşarak Xbox'ın grafik ünitesini hazırlamıştı. Daha sonra aralarında çıkan anlaşmazlık nedeniyle NVIDIA Microsoft'u terk etti ve PlayStation 3'ün grafik işlemcisinin üreticisi ve tasarımcısı olarak karşımıza çıktı.

Yeni nesil GeForce grafik teknolojisi üstüne kurulu olan PS3 RSX "Reality Synthesizer" grafik işleme ünitesi, 300 milyon transistör içeren, 550Mhz hızında bir canavar. NVIDIA'dan gelen açıklamaya göre bu transistör sayısı şu anda piyasada bulunan üç lider konsol sisteminin, grafik ve ana işlemcilerinin toplamından bile fazla. Ya da daha anlaşılır biçimde söylersek; PS3 RSX grafik işlemcisi, piyasada bulabileceğiniz en iyi GeForce ekran kartı 6800 Ultra'dan iki kat daha hızlı.

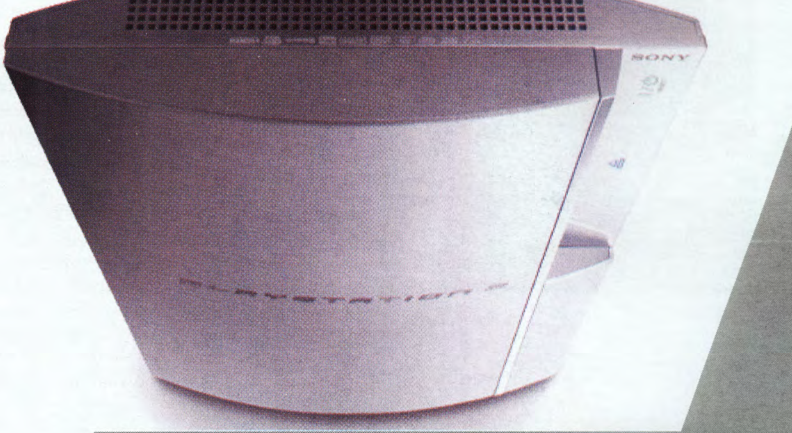
PS3'ün bellek şemasına bakınca -ki bakmayalım, hiçbir şey anlayamayız bilgisayar mühendisi değilsek- 256MB Rambus XDR ve grafik için ayrılan 256MB GDDR3 belleğe sahip olduğunu görüyoruz. "Bu kadar RAM ne işe yarayacak?" diye soracaksınız, eminiz. PS3'ün sahip olduğu RAM'ler sayesinde oyunlarda; yüksek çözünürlüklü kaplamalar, anti-aliasing, kaliteli efektler ve gözlerimize inanamayacağımız ışıklandırmalar görebileceğiz. Hepsini de bu RAM'lere borçlu olacağız.



## HDTV ALMANIN TAM ZAMANI

Kaç kişiden biri HDTV (yüksek çözünürlük destekleyen pahalı televizyonlar) sahibidir bilemeyiz, ama PS3'ün göz kamaştırıcı görsel dünyasında daha iyi yaşayabilmemiz için bir HDTV almamız gerekecek. Şu anda 640X480 çözünürlükte oynadığımız oyunlar, PS3'ün 720p, 1080i ve hatta 1080p çözünürlük desteğiyle, 1920X1080'e kadar çıkacak. 1080i destekleyen televizyonlar şu anda piyasada bolca bulunabiliyor, fakat 1080p'ler için uzun bir süre bekleyeceğiz (Bilgi: Buradaki "i", interlace, yani ekranın çizgi çizgi gözükmesi; "p" ise bu çizgilerin ortadan kalkarak görüntünün inanılmaz bir kaliteye ulaşması anlamına geliyor).

# KARAR ANI



E3'ü sarsan Sony ve yeni konsolu PlayStation 3 için en azından 2005 sonuna kadar beklememiz gerekiyor. Konsolun çıkış fiyatıysa henüz belli değil, fakat diğer konsol sistemleriyle rekabet etme adına yüksek rakamlar beklememek en doğrusu.

Belki bu tanıtımın sonuna geldik, ama aslında her şey yeni başlıyor. İleride bizi nelerin beklediğini öğrenmek için PS3 için hazırlanmakta olan oyunlara bir bakın, ekran görüntülerine iki kez bakın, imkanınız varsa Internet aracılığıyla birkaç video izleyin ve geleceğin nasıl gerçeğe dönüştüğüne şahit olun.

## PSP'Yİ NE YAPSAK?

PSP'yle ne yapılır? Alın oynayın. Metroda, sokakta, tatilde... PS3 mü alacaksınız? O zaman orada durun. PSP, PS3 ile WiFi üzerinden kablosuz iletişim sağlayabilecek. Aralarında veri paylaşımı olacak elbette. Ve büyük ihtimalle, PSP'yi bir gamepad olarak da kullanabileceğiz. Hatta çeşitli oyunlarda ekranda görünmeyen bazı bilgiler PSP'nin ekranında yer alabilir. PSP'nin başka ne gibi işlevleri olacak, onu da ancak PS3 çıktığında anlayacağız.



## BLUETOOTH VE FAYDALARI

PS3'ün her türlü girişi ve çıkışı yetmezmiş gibi Bluetooth desteği de unutulmamış. Bluetooth'un ilk işlevi, yazıda da bahsettiğimiz gibi gamepad'in kablosuz olarak kullanımına olanak tanıması, fakat Bluetooth uzun süredir var olan bir teknoloji ve birçok alanda kullanılıyor. Dolayısıyla PS3 için; Bluetooth headset'ler, mouse'lar, klavyeler ve hatta direksiyonlar göreceğimizden emin olabilirsiniz.

## SONY NETWORK

PS2 için vaat edilen, ama bir türlü aktif hale getirilemeyen Sony Network, E3'te yapılan açıklamaya göre PS3'ün çıkışıyla birlikte devreye girecek. Microsoft'un Xbox Live! ile online arenayı ele geçirmesine daha fazla göz yummayan Sony, Sony Network ile oyunlar için; sunucular, oyuncular arası iletişim, alışveriş ve oyunlara ekstra içerik sunmayı hedefliyor.

## PS3 TEKNİK BİLGİLERİ

İŞLEMCİ: 3.2GHz hızında PowerPC tabanlı işlemci • RAM: 256MB XDR Ana RAM (3.2GHz), 256MB GDDR3 VRAM (700MHz) • GRAFİK İŞLEMCİ: 550MHz RSX grafik ünitesi, çift kanallı 1080p HDTV desteği • VERİ DEPOLAMA: HDD, Memory Stick, SD, Compact Flash desteği • GAMEPAD: Bluetooth ile yedi kablosuz, USB ile altı kablolu gamepad desteği • PORT'LAR: Altı USB, üç Ethernet (bir giriş, iki çıkış), Bluetooth • SES: Dolby Digital 5.1, DTS, LPCM

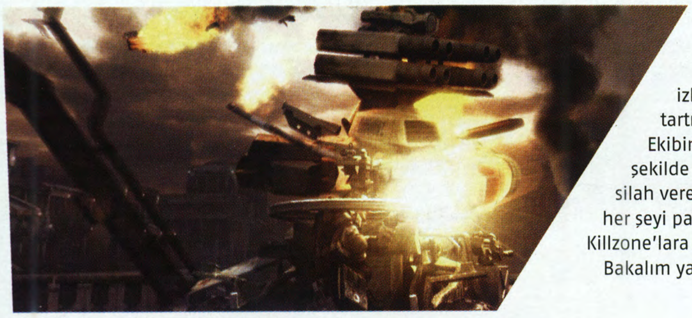
## PSONE VE PLAYSTATION 2 DESTEĞİ

Bu konuda da tartışmalar almış başını yürümüştü zamanında. Biri çıktı, "PS2 oyunlarını oynayamayacağız" dedi, bir başka uzman, "PSOne oyunlarınızı artık atın" diye buyurdu, fakat son noktayı Ken Kutaragi koydu. Ne PSOne, ne de PS2 oyunlarınızı atmak zorundasınız, çünkü PS3 önceki iki sistemin de oyunlarını sorunsuz bir şekilde çalıştırabilecek.

# PS3 OYUNLARI

# KILLZONE PS3





**Yapım: Guerilla Games | Dağıtım: SCE | Tür: FPS | Çıkış: 2006 baharı**

İzlediğimiz video gerçek miydi, yoksa hepimiz hayal mi gördük? Killzone'un E3 videosunu izledikten sonra herkesin sorduğu soruydu bu. Videonun oyun içinden olup olmadığı hala tartışılıyor. Bunu bir yana bırakıp oyundaki yeniliklerden, mesela yapay zekadan bahsedelim: Ekibinizdeki arkadaşlarınız çevreye daha iyi uyum sağlayacak, verdiğiniz komutları daha kesin bir şekilde yerine getirecek, gruptan biri yaralanınca onu tedavi edecek, cephaneniz bittiğinde size yeni bir silah verecekler. Oyun boyunca; karada, suda ve hatta havada giden birçok araca binecek, karşınıza çıkan her şeyi patlatabileceksiniz (burada parçalanabilir haritalar devreye giriyor). Son olarak, Killzone PS3'te diğer Killzone'lara oranla daha özgürce hareket edebileceksiniz.

Bakalım yapımcılar videodaki gerçekçiliği yakalayabilecekler mi... Bunu gerçekten merak ediyoruz.

# DARK SECTOR





**Yapım: Digital Extremes | Dağıtım: Belli değil | Tür: Gizlilik-Aksiyon | Çıkış: Belli değil**

Açıklanan ilk yeni nesil konsol oyunlarından olan Dark Sector gizeminden bir şey kaybetmiş değil, fakat hikayesi hakkında yeni bilgiler var elimizde; oyunda ismi Hayden olan ve galaksiler arası çalışan bir casusu kontrol edeceğiz. Hayden birtakım gizli işler çevirmeye çalışırken fark edilecek ve başını belaya sokacak. Bu belaların üstesinden gelmesi gereken de biziz maalesef (ne zaman dünyayı ele geçirmeye çalışan bir kötüyü oynayacağız?). Kendisi bir casus olduğu için; güç alanları yaratma, elektronik cihazlara sızma ve görünmez olma gibi güçlerle donatılacak. Bunlara ek olarak çeşitli eşyaları telekinetik güçleriyle hareket ettirecek ve "bullet-time"a geçerek elindeki çift tabancayla düşmanlarını yavaş çekimde ortadan kaldıracak. Daha fazlasıysa... Gelecek aylarda ortaya çıkacak.

# HEAVENLY SWORD

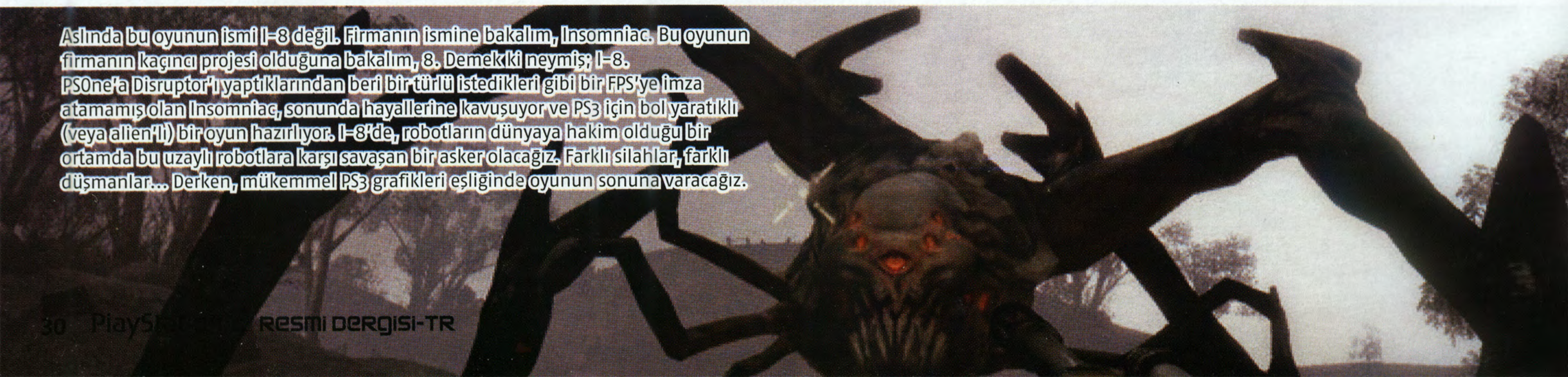
**Yapım: Ninja Theory | Dağıtım: SCE | Tür: Aksiyon | Çıkış: Belli değil**

Videosunu izlerken ağzımızın açık kalmasına neden olan bir başka oyun da Heavenly Sword oldu. Yaşamak için sadece birkaç günü kalan bir dişi ninjanın hikayesi anlatılıyor Heavenly Sword'da. Bu ninja yeri geliyor Dynasty Warriors'taki gibi yüzlerce düşmanla kapışıyor, yeri geliyor teke tek dövüşlerde uzmanlığını konuşturuyor. İzlediğimiz videoda birçok gerçekçi saldırı hareketi sergileyen ninjamız, bir ara bir düşmana zincir takıp döndürerek diğer ninjaların üstüne fırlatıyordu ve çarptığı tüm objeler de dağılıp gidiyordu (hem de hepsinin her parçasını görmeyi başardık). Anlaşılan, çok iyi bir aksiyon oyunu bizi bekliyor.



# I-8

**Yapım: Insomniac Games | Dağıtım: SCE | Tür: FPS | Çıkış: 2006 baharı**



Aslında bu oyunun ismi I-8 değil. Firmanın ismine bakalım, Insomniac. Bu oyunun firmanın kaçıncı projesi olduğuna bakalım, 8. Demekki neymiş; I-8. PSOne'a Disruptor'ı yaptıklarından beri bir türlü istedikleri gibi bir FPS'ye imza atamamış olan Insomniac, sonunda hayallerine kavuşuyor ve PS3 için bol yaratıklı (veya alien'lı) bir oyun hazırlıyor. I-8'de, robotların dünyaya hakim olduğu bir ortamda bu uzaylı robotlara karşı savaşan bir asker olacağız. Farklı silahlar, farklı düşmanlar... Derken, mükemmel PS3 grafikleri eşliğinde oyunun sonuna varacağız.

## 6GUN II

**Yapım: BattleBorne Ent. | Dağıtım: Belli değil | Tür: Aksiyon | Çıkış: 2007**
Daha ilk oyunu bile görmedik, ama yapımcı BattleBorne ikinci oyunu PS3 için hazırlamaya başladı bile. Yeni oyundan Full Spectrum Warrior'a benzer taktiksel bir oynanış bekliyoruz. Bunun ötesinde, çok iyi grafikler bekliyoruz. Daha da ötesinde... Oyun hakkında daha fazla bilgi istiyoruz!

## AVALON

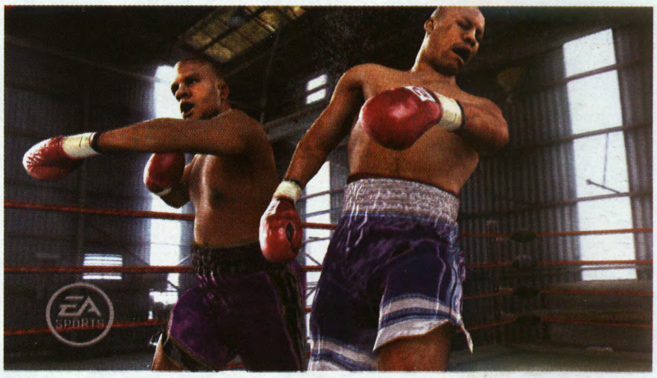
**Yapım: Climax Studios | Dağıtım: Belli değil | Tür: Aksiyon | Çıkış: Belli değil**
Avalon diye mükemmel bir film vardı, ama konunun bununla alakası yok. Twisted Metal stilinde bir araç aksiyonu olacak Avalon. Sonra fair-play'i hiçe sayan rakiplere karşı yarışacağız. Büyük ihtimalle online olarak da bu yarış süreci devam edecek ve aracına binen, ortalığı havaya uçuracak.

## DEVIL MAY CRY 4

**Yapım: Capcom | Dağıtım: Capcom | Tür: Aksiyon | Çıkış: Belli değil**
İşte karşınızda Dante ve hakkında hiçbir şey (gerçek anlamda) bilinmeyen oyunu DMC4. Tek söyleyebileceğimiz oyunun bir kalede ve karlı ortamlarda geçeceği.

## EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 3

**Yapım: EA Chicago | Dağıtım: EA | Tür: Boks | Çıkış: Belli değil**
Gerçek mimikler, yumruğun hızına göre gerçek etkiler ve her şeyin "daha gerçek" hali Fight Night R3 ile geliyor. "Total Punch Control" tuşumuz aynı yerde duracak ve yine gerçekçi yumruklar atmamızı sağlayacak. Beklenmesi gereken oyunlar listesinde ilk üçe koyulabilir.

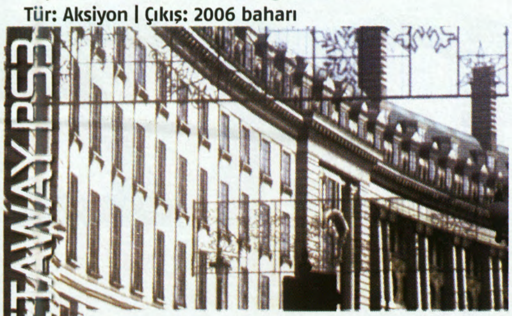


## EYEDENTIFY

**Yapım: Belli değil | Dağıtım: SCE | Tür: Adventure | Çıkış: Belli değil**
PS3'ün teknolojisi sadece "mükemmel grafikler"le sınırlı değil. Eyedentify'da bir kulaklık yardımıyla iki dişi ajanı sesinizle kontrol edecek, isterseniz kendi görüntünüzü oyuna ekleyebileceksiniz. Konami'nin LifeLine'ını hatırlatan Eyedentify, ilginç oynanışıyla da dikkat çekiyor.

## THE GETAWAY PS3

**Yapım: SCE Studios Soho | Dağıtım: SCE | Tür: Aksiyon | Çıkış: 2006 baharı**



Yayınlanan videolarıyla olay yaratan bir oyun da The Getaway'di E3'te. Londra'daki Regent Caddesi'ni birebir olarak oyuna aktarmayı başaran SCE Studios, bu grafiksel kaliteyi oyunun son haline de taşımayı başarırsa gerçeğe bir adım daha yaklaşacağız.



## FINAL FANTASY PS3

**Yapım: Square Enix | Dağıtım: Square Enix | Tür: RPG | Çıkış: Belli değil**
E3'te PS3'ün grafiksel yeteneğini kanıtlamak adına bir teknoloji demosu yayınlayan ve bu iş için de Final Fantasy VII'yi seçen Square, yeni FF projesinde büyük ihtimalle FFVII'yi kullanmayacak. Tahminimizce FFXIII'ü yapacaklar, ama herkesi şaşırtıp "gizli" bir yol da kullanabilirler. Kim bilir...

## MOTORSTORM

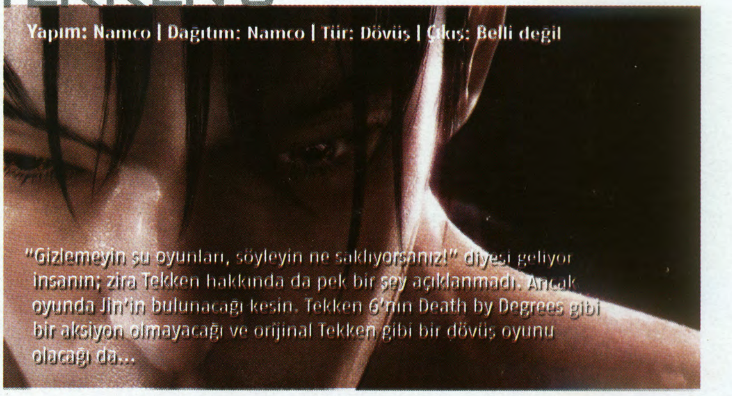
**Yapım: Evolution Studios | Dağıtım: SCE | Tür: Yarış | Çıkış: 2006 baharı**
Rakiplerinize çamur atmanızı isteyen bir oyun MotorStorm, gerçekten. Bir motosikletteyseniz, çamurlu bir yolda rakip arabanın camını çamura bulayarak onun hızını kesebilecek veya kaza yapmasını sağlayabileceksiniz. Görsel olarak -diğer PS3 oyunları gibi- herkesi şaşırtacağa benziyor MotorStorm. Ve şaşkınlığınızdan yararlanıp daha fazla bir şey açıklamadan basıp gidiyor.

## METAL GEAR SOLID 4

**Yapım: Kojima Productions | Dağıtım: Konami | Tür: Aksiyon | Çıkış: 2007**
The Sons of Liberty'den üç yıl sonrasının konu alındığı MGS4'te, Solid Snake yeniden başrolde. Snake'in yanında; Vamp, Meryl Silverberg, Revolver Ocelot, Otacon ve Raiden'ı da oyunda göreceğiz. Oynanış önceki oyunlara benzer, fakat "saklanacak yer yok" sloganı da düşündürücü. Tabii bu MGS serisine tamamıyla ters. Detaylar için beklemedeyiz.

## TEKKEN 6

**Yapım: Namco | Dağıtım: Namco | Tür: Dövüş | Çıkış: Belli değil**



"Gizlemeyin şu oyunları, söyleyin ne saklıyorsanız!" diyesi geliyor insanın; zira Tekken hakkında da pek bir şey açıklanmadı. Ancak oyunda Jin'in bulunacağı kesin. Tekken 6'nın Death by Degrees gibi bir aksiyon olmayacağı ve orijinal Tekken gibi bir dövüş oyunu olacağı da...

## KILLING DAY

**Yapım: Belli değil | Dağıtım: Ubisoft | Tür: FPS | Çıkış: Belli değil**
Ubisoft'un tek açıkladığı oyun olan Killing Day'de dövmeli bir adamı kontrol ederek; iki elimizde iki silah taşıyacak, birçok bölümü yok edilebilen bir alış-veriş merkezinin altını üstüne getireceğiz. Oyun fazlaca şiddet içerecek. Bu da "18+" demek.

# 'inci

## Her ay en az 300.000 kişi

Vogel Burda Yayımcılığa ait bu dergileri görüyor, okuyor, inceliyor... Bilişim sektörünün nabzını tutan CHIP, LEVEL, IT Business Weekly, HİB, Windows & .NET Magazine ve PlayStation2 dergileri elden ele dolaşıyor. Her yıl okunan dergi sayısı milyonlara ulaşıyor.

**Türkiye bu dergileri okuyor!**




CHIP: 45.000
Okur katsayısı: 3,1
Okur sayısı: 140.000




LEVEL: 19.000
Okur katsayısı: 3,3
Okur sayısı: 63.000




HİB: 10.000
Okur katsayısı: 2,9
Okur sayısı: 29.000




IT BUSINESS: 10.000
Okur katsayısı: 3
Okur sayısı: 30.000




Windows & .NET: 8.000
Okur katsayısı: 3,2
Okur sayısı: 26.000




PlAYSTATION2: 4.000
Okur katsayısı: 3
Okur sayısı: 12.000

VOGELBURDA

YAZAN: TUNA ŞENTUNA

# VE ÇEMBER TAMAMLANIYOR

**Tam 28 yıl oldu *Star Wars*'la tanışalı... 19 Mayıs günü akın ettik hep birlikte sinemalara, Sith'in intikamına tanık olmak için. *A New Hope*'u seksen kez izledik belki. Jedi gibi savurduk ışın kılıçlarımızı, elimizde ışın kılıcı olduğunu hayal edip; Jar Jar Binks'e küfrettik, Darth Vader'ı idolümüz yaptık, Darth Maul gibi makyaj yapıp Episode 3'ü izlemeye gitmeyi düşledik. Farkında olmadan SW hayatımızın bir parçası haline geldi. Filmler yetmeyince, aç kalınca, oyunlara saldırdık; her üç *Star Wars* oyunundan ikisi kötü çıktı, ne yazık. Neyse ki *Battlefront* belirdi uzay boşluğunda. Ve bu "iki"nin arasında değildi. İstediğimizi aldık. Şimdiyse, çok özel görüntülerle, *Battlefront 2* tam yedi sayfa boyunca size eşlik edecek. Güç sizinle olsun...**





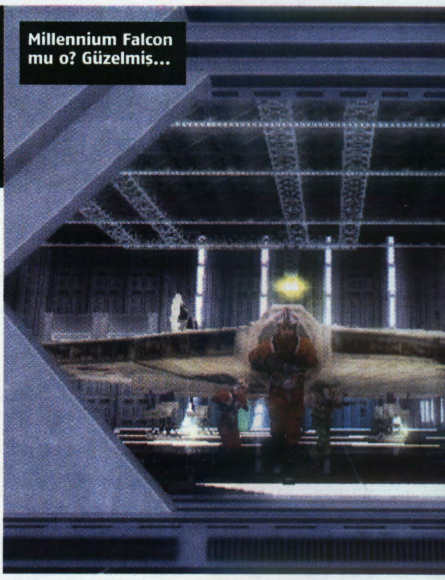
# STAR WARS: BATTLEFRONT 2



Death Star'ı koruyan Storm Trooper'lar ha? Ölüm yakında!



**Pandemic, *Star Wars: Battlefront* ile oyunculara özgürce savaşma imkanı tanıdı. *Battlefront 2*'deki devasa Star Wars savaşları ise hayal gücümüzü fazlasıyla zorluyor...**



Millennium Falcon mu o? Güzelmiş...

Açık konuşalım: Star Wars'la ilgili bir go-kart oyunu oynarken neler hissetiniz? Eğlenmiş olamazsınız. Peki ya sadece tek bir Star Wars bölümünün konu alındığı bir aksiyon oyununu oynarken? Yine aradığınızı bulmuş olma ihtimaliniz zayıf. Knights of the Old Republic'in tadını sonuna kadar çıkarmış olabilirsiniz. Ya da Dark Forces'ın... Neyse, liste uzayıp gitmeden Battlefront'ta neler olduğunu hatırlayalım.

Battlefront tam anlamıyla bir curcunaydı aslında; herkes ateş ediyor, droid'ler yuvarlanarak ilerliyor, çimlerin arasına gizlenmiş bir sniper yanınızdaki arkadaşınızı indiriyor ve speeder bike'lardan, AT-ST'lere ve hatta AT-AT'lere binen oyuncular tüm alanı kaplıyordu. A New Hope'taki kareleri yeniden yaşıyor, Wookie gezegeni Kashyyyk'in nasıl bir yer olduğunu ilk defa (öyle miydi?) burada keşfediyorduk. Tabii



oyunun eksikleri de vardı. Mesela Jedi'lar sadece bize yardımcı olmak için savaş alanına iniyordu; onları kontrol edemiyorduk. Uzay savaşları ise tamamen es geçilmişti. Online oyun mu? Ara birim uydurukt. Ve tek kişilik oyun... İlk üç bölümü ağzımızdan salyalar akarak (doktora gittik, merak etmeyin) oynarken, üçüncü bölümden sonra fazlasıyla tekrar etmeye başlıyordu her şey.

Durum böyleyken Pandemic ve LucasArts'ın iki seçeneği vardı: Ya kendilerini karanlık tarafa teslim ederek Battlefront 2'ye birkaç yeni harita, iki-üç yeni karakter, bir tutam da grafik ekleyip gizli ismiyle Battlefront 1.5 olarak piyasaya süreceklerdi, ya da Star Wars'un adına yakışır bir şekilde -ve aydınlık tarafın ışığıyla- tüm eksikleri kapatıp müthiş yenilikler getireceklerdi. Pandemic ışığı takip etti ve beş aşamalı bir savaş planı ortaya çıkardı. Amaç: PS2'deki en iyi Star Wars savaş oyununu yapmak, oyuncuları mutlu etmek ve Star Wars'u sadece filmleriyle değil, oyunlarıyla da zirveye taşımak... Bunda ne kadar başarılı olacağıysa bir anlamda Battlefront 2'ye bağlı.



Tantive IV görevini "isyancılar"la oynarken Prenses Leia'yı korumanız gerekecek.

## AÇIK KONUŞALIM: STAR WARS'LA İLGİLİ BİR GO-KART OYUNU OYNARKEN NELER HİSSETİNİZ?



## GEÇMİŞE SAYGI DUYUN, GELECEĞE UMUTLA BAKIN

Veya... Orijinal üçlemeden ve yeni filmlerden klasik sahneleri ekrana taşıyın, başrol oynayın.

A New Hope mu sizin filminiz, yoksa Empire Strikes Back mi? Belki de Attack of the Clones, teknolojisiyle, Jedi bolluğuyla sizi büyüledi ve bu yazıyı okuduktan sonra -veya okumadan- yirminci kez izlemek üzere ekran karşısına geçeceksiniz. Bir diğer ihtimalse, şu anda neden bahsettiğimi anlamıyor olmanız ve dergiyi atmanız (durun atmayın, kuponunu keseyim). Hangisi olursa olsun, her filmde mutlaka birkaç sahne aklınıza kazınmıştır. Bu gerçeği farkeden Pandemic, Battlefront 2'de klasik sahneleri yaşamanıza olanak tanıyor. A New Hope'ta mesela; imparatorluk güçleri Prenses Leia'nın gemisi Tantive IV'e saldırı düzenliyor ve isyancıları bir bir katlediyor. Battlefront 2'de bu sahneyi iki tarafla da oynayabileceksiniz.

"Daha fazlasını istiyorum, dahağğğ!" dediğiniz duyar gibiyim (Force Hear), ama sakin olun, "ğ"lerinizi bir kenara bırakın. Hepimiz Death Star'ı çok seviyoruz, değil mi? Battlefront 2'de de Death Star'a özel bir özen gösteriliyor. Ekran görüntülerinden de farkedileceği üzere, Death Star'ın birçok bölümüne girebileceğiz. Millennium Falcon'un indiği hangarda çatışmalara katılacak, Prenses Leia'nın hapsedildiği hücreyi ziyaret edecek ve elbette bizi iki yandan sıkıştırmaya çalışan kötü niyetli, adi çöp öğütme makinesiyle karşılaşacağız.

Revenge of the Sith konusunda elimizde şu bilgiler bulunuyor: Revenge of the Sith'te neden Anakin çok pasifti? NEDEN?! Fakat konumuz bu değil. Obi-Wan ve Anakin'in kıyasıya mücadele ettiği volkanik Mustafar ("Mustafa" esprisi yapan olursa olay çıkarırım) gezegeni ve General Griveous'un üssünün



Karanlık veya aydınlık taraf farketmez; Death Star ortak savaş alanı!



Klasik Star Wars sahneleri... İstediğimiz buydu işte.



Iskalamayın, yoksa Darth Vader'ın 800. frag'i olursunuz.



Death Star'ı parçalamanın vakti geldi!

bulunduğu Utapau, Battlefront 2'de %100 yer alacak iki bölge. Battlefront'ta bulunan Wookie gezegeni Kashyyyk de büyük ihtimalle dönüş yapacak. Tabii; heyecan, aksiyon ve ışın kılıçları da -"svisss" efektiyle- orada olacak (veya Darth Vader).



Yapımcılar filmin atmosferini yansıtmaya çalışıyorlar.

## 2 EN GÜÇLÜ SAVAŞÇINIZI EN İYİ ŞEKİLDE KULLANIN

Veya... Jedi'ları kontrol edin.



Battlefront'un eksiklerini biraz önce saymıştık. Şimdi o konuya dönüyoruz ve Jedi konusuna balıklama atlıyoruz. Jedi'lar bildiğiniz gibi bazı şeyleri aşmış kişiler. Işın kılıçları var, büyü yapabiliyorlar, güçlüler, çevikler... Neden Jedi değilim? NEDEN?! (Tuna, sana yaramadı bu SW yazısı, Burnout seninle olsun! - FA)

Evet... Battlefront 2 bize birer Jedi olma şansı verecek. Tabii soracaksınız bu durumda, "Bir Storm Trooper bir Jedı'ı nasıl öldürebilir?" diye. Bilmiyor Pandemic bile bu sorunun cevabını (Yoda'yım ben!) (Ama Jedi??? - FA). Force Push, Pull, Speed güçleriyle donatılacak Jedi'lar, aynı zamanda oyundaki yegane yakın dövüş ustaları olacaklar; ışın kılıçlarıyla lazer ışınlarını engelleyecek, önlerine çıkanları vade farksız beş takside bölecekler. Eh, durum böyle olunca biraz fazla güçlü olacaklar. Neyse ki Pandemic, Jedi'lara bazı zayıf özellikler ekleyerek durumu dengeliyor.

**FORCE PUSH, PULL, SPEED GÜÇLERİYLE DONATILACAK JEDİ'LAR, OYUNDAKİ YEGANE YAKIN DÖVÜŞ USTALARI OLACAKLAR.**

## 3 DÜŞMANINIZI AÇIK ALANLARA ÇEKİN

Veya... A-Wing'inize atlayın, savaşa devam edin.

Tamam, Battlefront'ta çok özgürdük; istediğimiz yere gidiyorduk, istediğimiz araca biniyorduk. Fakat Revenge of the Sith'te izlediğimiz gibi, her köşe başında başıboş duran gemilere atlayıp havalanamıyorduk. Biz ofisçe buna isyan etmiştik zaten. İsyanımız kıtaları aşıp Pandemic stüdyolarına ulaşmış olacak ki, Battefront 2'ye "uzay savaşları"nı eklemişler. Imperial Star Destroyer'ların arasında A-Wing'lerinizle TIE Interceptor'ları kovalamak mı istiyorsunuz? Ya da Death Star'a saldırmak (deneyin de görün dünya kaç bucak)?. Tabii Death Star'a yönelik direkt bir saldırı -çevresinde fazlaca zaman geçirecek olmamıza rağmen- söz konusu değil. Ancak Episode III'te, Coruscant üstündeki

## "SEN SEÇİLMİŞ OLANDIN!"

**Star Wars, 28 yıldır ortalıkta ve oyunları da çok uzun zamandan beri piyasada. 80'e yakın SW oyunu yapıldı şimdiye dek. Hepsine "yeni bir umut" diye atıldık. Çoğunu beğenmedik, birkaçını bağrımıza bastık, yatağımızdaki oyuncak ayımız yerine koyduk (??? - FA). Ve şimdi, çift taraflı ışın kılıcımızla hangi SW oyunu nasıldı, hep birlikte inceleyeceğiz.**

**STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES (PSONE)**
Jedi'ların konu alındığı bir beat'em up'tı, çok kötüydü; unutmak istedik, yine karşımıza çıktı. Şuralarda bir yerde CD'si olacaktı. Bulayım da kırayım!
Sonuç: Neden bahsediyorduk biz?

**STAR WARS: DARK FORCES (PSONE)**
Aslında PC'de gayet zevkle oynanan bir oyundu. PSOne'a aktarılırken bozuldu, framerate'i düştü, tipi kaydı, hepimizi üzdü. Onu da hafızamızdan silmek zorunda kaldık.
Sonuç: PC'de olsa oynarız, PSOne'da görürsek kaçarız.

**STAR WARS: THE CLONE WARS (PS2)**
"Seçin aracınızı, akın ortamlara" felsefesiyle kafa üstü yere çakılan The Clone Wars, PS2'ye yakışmayan grafikleri ve sıkıcı oynanışıyla... İşte o kadar!
Sonuç: Oyuncak arabaları çarpıştırmak bile daha zevkli! Vın vınnn!!! Tamam, neyse!

**STAR WARS: RACER REVENGE (PS2)**
Hatırlıyorum! Racer Revenge, Dreamcast'e çıkmıştı önce, sonra PS2'ye uyarlandı. Maalesef oynanışı çok iyi değildi. WipeOut ekibine verselerdi oyunu, klasik olabilirdi. Ama...
Sonuç: PSP alın ve WipeOut Pure oynayın.

**STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI (PSONE)**
SW karakterlerinin boca edildiği bir dövüş oyunu. Rezilliğin diğer adı da diyebiliriz. Hele ki Tekken dururken bu oyunu oynamak tam anlamıyla bir zaman kaybıydı.
Sonuç: AT-AT mi döver, Han Solo mu? Çok saçma...

**STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING (PS2)**
Sürekli yerden yere vurduğumuz go-kart oyunu bu işte. Ne hakla Darth Maul'u koca kafalı şirin bir varlığa dönüştürebilirsiniz siz ya? Hah, sinir bastı gece gece!
Sonuç: Go-kart'tan tiksindirir, Star Wars'tan soğutur.

**STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE (PSONE)**
İşin kötüsü heyecanla bunu oynamaya çalışmıştık. Tabii oyun izin vermemişti, bug'ları, sefil oynanışı yüzünden. Neyse ki çabuk unutuldu.
Sonuç: Jar Jar Binks'i unutmak istiyoruz artık. Lütfen...

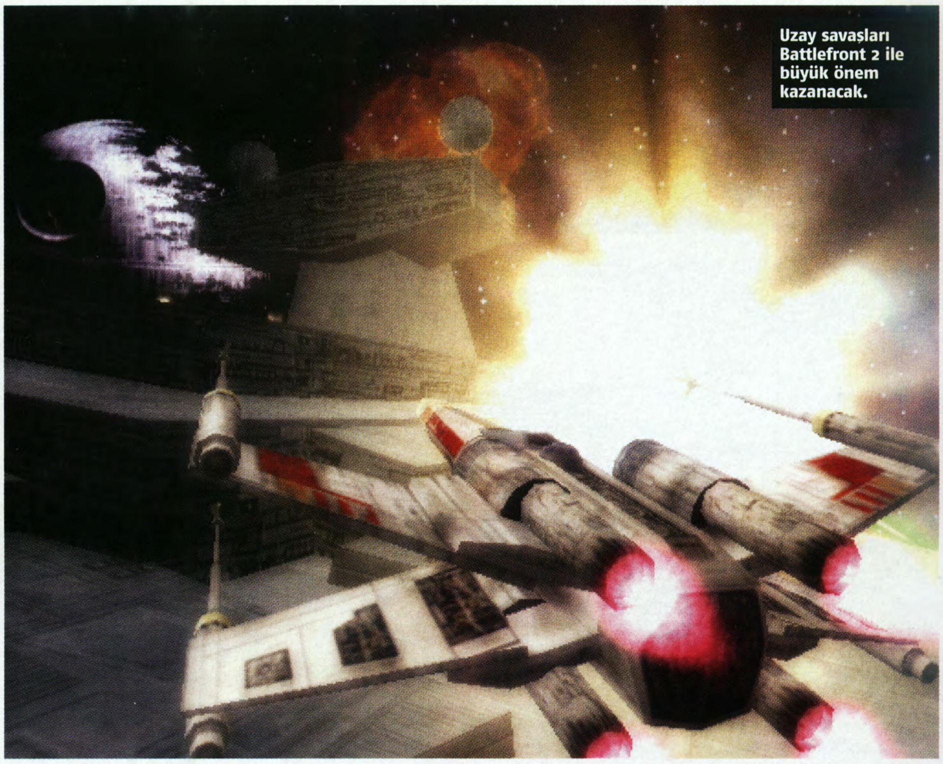
**STAR WARS: BOUNTY HUNTER (PS2)**
Kılıcın bu tarafındakilere nispeten daha iyi bir aksiyon oyunuydu. Bakın "nispeten", "iyi" anlamına gelmiyor. Hatta yok ya, bu oyun da kötüydü. Peh!
Sonuç: Jango Fett'in kemikleri sızlıyordur.



isyancılarla Griveous'un kapışmasını oynayabileceğiz. Bu inanılmaz sahnelerin oyunun mükemmel görselliğiyle yansıtıldığını hatırlatalım.

Battlefront'ta her ne kadar çok özgür olsak da (geniş bir savaş alanına sahipti çünkü), "görünmez" sınırların dışına çıkamıyorduk. Battlefront 2'de ise dog-fight'ları, daha geniş ve daha çok aksiyonun vuku bulacağı bir alanda yaşayacağız; uzayda olduğumuzu unutmadınız umarım.

Yeterince heyecanlandınız mı, bilmiyorum (ben kendimden geçtim). Heyecanlanmadıysanız, şimdi duyacaklarınızın bu durgunluğunuzu bozacağını umuyorum: Diyelim ki göreve bir isyancı gemisinde başladınız, dilerseniz geminin hangarına gidip bir X-Wing'e binebilir ve dışarıda canınızı sıkan TIE Interceptor'larla kapışabilirsiniz. Hala mı durgunsunuz? Devam edelim: Düşman gemilerini yok ettikten sonra geri dönebilir veya bir Star Destroyer'a iniş yapabilir, Star Destroyer'ın içinde savunma sistemlerini



Uzay savaşları Battlefront 2 ile büyük önem kazanacak.



TIE Interceptor'a binmek için sabırsızlanıyoruz.



**STAR WARS: DEMOLITION (PSONE)**
Vigilante 8'i Star Wars'la birleştirin, yanına bir arkadaş koyun; işte size saatlerce oynanabilecek bir oyun, Demolition. Yegane, araçlı Star Wars oyunu.
Sonuç: Obi Wan'ın EP3'teki yaratığı çok şekerdi. O da olsaydı keşke...

**STAR WARS: JEDI STARFIGHTER (PS2)**
Bu oyunu PC'de klavye ve mouse ile oynamaya çalışınca maalesef keyfi çıkmamıştı. Aslında çok zevkli bir oyundu. Hala da oynanır.
Sonuç: Jedi güçleriyle uzay gemisi parçalamaca... Kesinlikle eğlenceli.

**STAR WARS: BATTLEFRONT (PS2)**
Savaş alanına dökün Storm Trooper'ları, AT-AT'leri, birbirlerini nasıl yediklerini izleyin. Fazlasıyla eğlenceli bir oyundu Battlefront. İkinci oyunda Jedi'larla birlikte gücü gerçekten hissedeceğiz.
Sonuç: Multiplayer Star Wars mucizesi...

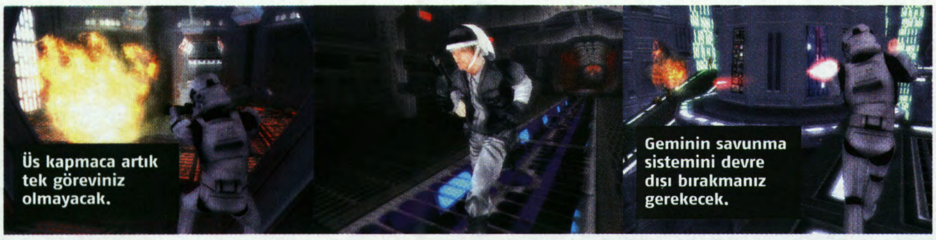
**STAR WARS: EPISODE III: REVENGE OF THE SITH (PS2)**
Şimdi, bu oyun kötü aslında. Fakat bir daha yeni bir Star Wars filmi izleyemeyeceğimiz için, son filmin eğlencesi adına bu oyunu buraya koyduk. Biraz eğreti durdu, ama olsun.
Sonuç: Padme "Ben ölmek istiyorum" deyip öldü. İşte öyle bir şey bu da...

**SUPER STAR WARS (SNES)**
Hmm, hangi oyundu ki bu? Güzeldi de, nasıldı acaba? Hah! Yandan görünüşlü platform-aksiyondu ya, tabii. Çok iyiydi. Olsa da oynasak...
Sonuç: İki boyutlu oyunlardan asla vazgeçmeyiz.

**STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (GAMECUBE)**
Bu oyunun grafiklerini gördüğümüzde gözlerimiz yuvalarından fırladı, ekrana yapıştı, televizyonu değiştirmek zorunda kaldık (eh be). "En iyi SW uzay savaşı" dersek, yalan söylemiş olmayız.
Sonuç: Şu anda bile alınıp oynanır.

**STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (PC)**
"Star Wars, RPG olursa ne olur?" diye sormuştuk, sonucunu görünce hepimiz kendimizi evlerimize kapattık. Belki de tüm Star Wars oyunları arasında en iyisi... Ne var ki ikincisi o kadar iyi değildi.
Sonuç: Star Wars dünyasını yaşadık.

**LEGO STAR WARS (PS2)**
Koca kafalı LEGO Star Wars karakterleri sevimli sevimli hareket ediyor, birbirleriyle savaşıyor, zıplıyor hopluyor. Bombad Racing'e "ciddiyetsiz" diye yüklendik, ama oyun yeterince eğlenceliyse saygımız sonsuz.
Sonuç: LEGO'larınızı çıkarıp oynamaya utanıyorsanız bunu deneyin.



Üs kapmaca artık tek göreviniz olmayacak.

Geminin savunma sistemini devre dışı bırakmanız gerekecek.



Battlefront 2'de altı SW filminden de esinleniliyor, ama Ep3 ağırlıkta olacak.

bozarak diğer X-Wing'li arkadaşlarınıza kolaylık sağlayabilir, ardından görevinize devam edebilirsiniz. Yapabileceklerinizin pek sınırı yok gördüğünüz gibi. Hala mı durgunsunuz? İzin verin, sizi ayrı bir yere koyalım.

## 4 ASKERLERİNİZE MORAL VERİN

Veya... Battlefront 2'nin mükemmel tek kişilik modunu oynayın.

Multiplayer Battlefront (online ve aynı ekranda) her açıdan çok iyiydi. Bir arkadaşa veya ekrandaki aksiyonu kaldıracak bir Internet bağlantısına sahip olan herkes için bulunmaz bir fırsattı. Fakat tek kişilik görevler kısa sürede sıkıyordu, çünkü hepsi birbirinin aynısıydı. Buna ek olarak, saçmalayan yapay zeka ve garip zorluk seviyesi yüzünden kimse oyunu tek başına oynamak istememişti. Battlefront'un her türlü eksiğini göz önünde bulunduran yapımcılar bu defa oyuncuları mutlu etmeyi amaçlıyor ve Battlefront 2'ye hikayesi sağlam bir tek kişilik mod ekliyor.

Öncelikle, yapay zeka yenileniyor. Hem sizin durumunuza, hem de göreve göre hareket edecek dostlarımız olacak artık. Film sahnelerini ise yalnızca multiplayer oyunda değil, tek kişilik oyunda da yaşayacağız. Öyle ki, multiplayer için söz konusu olmayan "yardım çağırma" özelliği sayesinde, zor durumda kalınca koruyucu birlikler çağırabileceksiniz. Bu noktada da birtakım kısıtlamalar olacak elbette, ancak şimdilik bu işin nasıl işleyeceği konusunda daha fazla bilgi yok elimizde.

## 5 DÜZENLİ BİR ORDU ASLA KAYBETMEZ

Veya... Online oyunda ordunuzu kurun, ortalığı dağıtın.

Tek kişilik oyunun şahane olmasını bekliyoruz, tamam, ama Battlefront'un cilvesi multiplayer. İlk oyunun online modundaki problemler Battlefront 2'yle birlikte tamamıyla ortadan kalkacak ve "Clan" sistemiyle istediğiniz tipteki oyuncularla bir grup oluşturabileceksiniz. Sözün özü, Battlefront 2 ile birlikte kendinize mutlaka; bir ışın kılıcı, bir Darth Vader ve bir de geniş bant Internet bağlantısı almak isteyeceksiniz ve eğer bunları yapabilirseniz, bu oyunun başından kalkmak için hiçbir nedeniniz olmayacak; güç sizinle olacak, Jedi yolunu keşfedip sonsuz huzuru yakalayacaksınız (Jedi yoluna nerden çıkarım Tuna? - FA). ■



İŞTE GERÇEK KAHRAMAN!

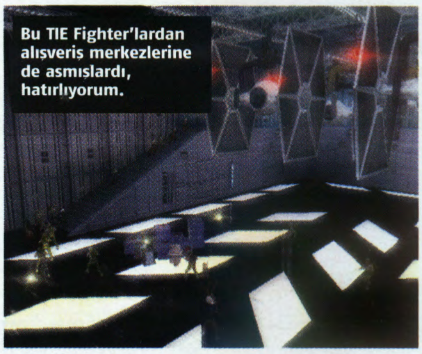
**Star Wars'un sadece Battlefront 2 ve Episode III'ten oluştuğunu sanmıyordunuz değil mi?**

Ülkemizde bunun pek bilindiğini sanmıyorum, ama Star Wars hakkında çok gizli ve bir o kadar da acı bir gerçek var. Star Wars Holiday Special ismindeki garip TV programı, Amerikan televizyonlarında sadece bir kez gösterildi ve hemen ardından Lucas tarafından kaldırıldı, paketlendi ve uzaya yollandı. Bu programda ne mi vardı peki? Kurabiye pisiren Wookie'ler (of!), barın arkasında servis yapan -Altın Kızlar'dan- Bea Arthur ve... İşte burası parça tesirli bir bomba: İlahi okuyan Prenses Leia! Büyük bir hata gibi görünüyor değil mi? Merak etmeyin, zaten öyle ve neyse ki imha edildi. Yanlışlıkla bir yerlerde rastlarsanız, hemen kaçın.






Altın Kızlar'ın bir Star Wars yapımında ne işi var?!



Bu TIE Fighter'lardan alışveriş merkezlerine de asmışlardı, hatırlıyorum.



Online oyunda istediğiniz birliği seçebileceksiniz.



Wookie'lerin diğer birimlerden daha güçlü olmasını bekliyoruz.

# kahin

## GELECEĞE DÖNÜŞ, BURADAN...



Bir öğrenci için zaman kavramı değişik anlam ve önemlere sahip; "adam olabilmek" için zaman çok iyi kullanılmalı her şeyden önce. 19 Haziran'ın bu açıdan müthiş bir önemi vardı: Özellikle lise son öğrencileri için ÖSS engelini aşma kaygısı müthiş bir stresi ve gerginliği beraberinde getiriyor. Bu psikolojiyle başa çıkmak, bence Türkiye'deki en zor işlerden biri ve kimse sınavda "başarısız oldu" diye kötü bir muamele görmeyi hak etmiyor.

Siz de "sınav başarısızları"ndan birisiniz belki. Kendinizi paralamayın. Seneye daha rahat ve tecrübeli olacaksınız, bu da sizi başarıya taşıyacak. Gezin, tozun, eğlenin, yazın tadını çıkarın. Hayatınızı cehenneme çevirmenize gerek yok. Oyun oynayın bol bol. Çünkü oyunlar hayata, hayat da oyunlara fazlaca benziyor. ÖSS de bir oyun böyle düşününce; zamana karşı yarıştığınız bir beceri-zeka oyunu.

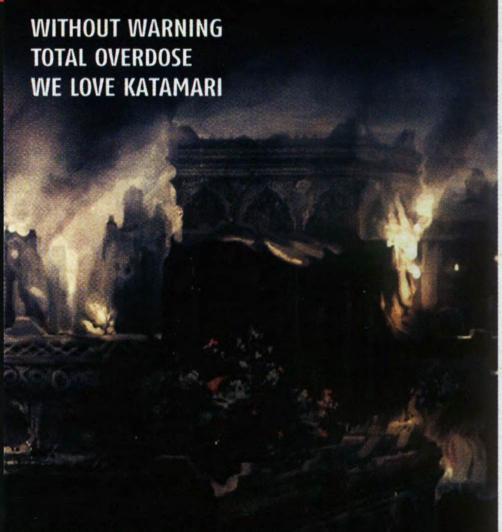
Bu ay halen bir öğrenci olan bendeniz; ödevlerle, sınavlarla başa çıkayım derken bir Yazı İşleri Müdürü'nün sinirden patlamasına/çatlamasına sebep olmuş olabilirim (Fırat?! Orada mısın?). Derslerden zar zor başımı kaldırıp ufka doğru baktığımda güzel oyunlar gördüm. Black, Burnout Revenge, Prince of Persia 3 ve Final Fantasy XII, bu oyunlardan birkaçı sadece.

H.Başaran

**Hasan Başaran,**
hbasaran@ps2dergisi.com







Babil'e giden yol şehirden geçiyor bu kez... Peki yol karanlık mı, yoksa aydınlık mı?

DAĞITIM EA | YAPIM CRITERION | WEB SİTESİ WWW.CRITERIONGAMES.COM

# BLACK

## SİYAHIN YENİ ADI BLACK...

Burnout'un yapımcısı Criterion'un geliştirdiği Black, FPS (Fırat Person Shooter) türü açısından devrim sayılabilecek bir adım. Üç yıldır gizlice yapımı sürdürülen Black projesinin başında bulunan Alex Ward, "Küçük bir odada ağır makineli bir tüfekle duvarlara ateş etsek ne olur?" sorusunun Black'in başlangıcı olduğunu ifade ediyor. Başlarda "Bunu ne kadar gerçeğe yakın olmasını sağlayabiliriz?" diye düşünmüşler. Bu soruların nedenine gelince... Hiçbir oyunda duvarları tam olarak parçalayamadığımız gibi, genellikle bir duvara milyonlarca mermi boşaltsak bile siyah izlerin dışında kalıcı bir hasar bırakamayız. İşte Ward ve ekibi duvarları paramparça (ki "parçik pinçik" diye okunur) etmeyi kafalarına koymuş. Ve sonucunda ortaya sadece gerçekçi şekilde dağılan, parçalanan duvarlar çıkmamış; aynı şeyi ortamlara da uygulamayı başarmışlar. E3'te yayınladığı video ve kısa demoyla da bunun gerçek olduğunu kanıtladı Criterion. Dediğimiz gibi, bu PS2 için bir devrim, bir ilk.

Burnout'ta (yine Criterion'un yapımı) olduğu gibi Black'te de türün tüm eğlence potansiyeli alınıyor, ön plana çıkarılıyor. İçerdiği yıkım ve şiddet yüzünden yasaklanma olasılığı yüksek görünse de, Black, bu yıkımın, yok etme isteğinin insana verdiği/verebileceği hazzı maksimum noktada tutacak şekilde inşa ediliyor. Zira bu denli büyük patlama ve yıkımları sadece PS2'de değil, hiçbir oyunda görmemiştik şimdiye kadar.



Çevredeki her şeyi silah olarak kullanabileceksiniz.

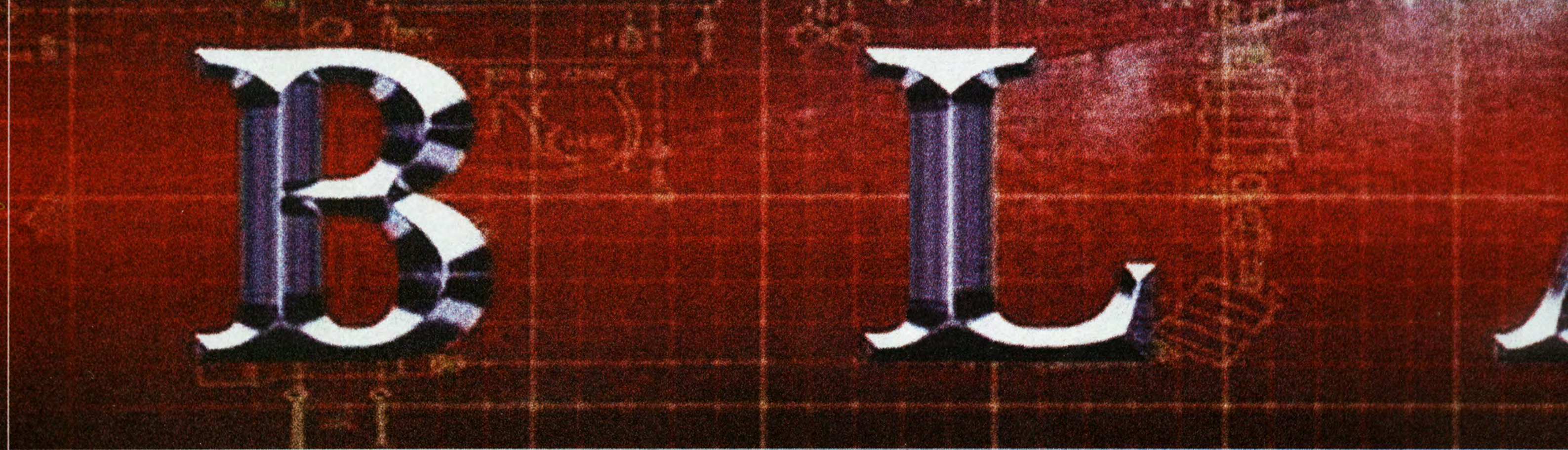
### BENİM CİCİ SİLAHIM

Her silah fazlasıyla etkili, ama bambaşka şeyler var söylenmesi gereken; Black yeni fetiş objemiz olmaya aday bir oyun. Bahsettiğimiz şey, oyunun her yerine saçılmış olan "karizması"yla yakından ilişkili ve silahlarda daha net görülebiliyor bu durum. Portföyümüz alıştığımız şekilde günümüz silahlarından oluşuyor. Bunlardan gün yüzüne çıkanlar; 9mm Pistol, SMG, Shotgun, Assault Rifle ve Grenade Launcher. En küçüğünden en büyüğüne kadar her silahın kendine özgü bir karizması, çekiciliği var. Öyle ki, insan hangi birini seçeceğini şaşırıyor.

Black'te "boşa mermi harcamak" gibi bir anlayışa yer yok; bir tabancayla arabaya tek el ateş ettiğinizde arabanın camları etrafa saçılıyor, lastikleri patlıyor, jantları yuvarlanıyor ve benzin depoları çok büyük bir gürültüyle havaya uçuyor. Ayrıca hedefi ıskalasanız bile, boşa gideceğini düşündüğünüz merminin -diğer oyunlardakinin aksine- mutlaka bir şeye sebep olması eğlence dozajını artıran bir durum. Mermi boş bir duvara bile isabet etse, Matrix'teki lobi sahnesi gibi duvardan çıkan parçalar etrafa saçılıyor; yere isabet eden mermi yerde bulunan kiri, tozu havaya kaldırıyor. Bu türden ufak, ama etkili detaylar hızlı ve kesintisiz şekilde gerçekleştiğinden iyi bir aksiyon filminden sahneler izliyormuş gibi hissediyorsunuz kendinizi.

### JUMP IN THE FIRE, NO REMORSE, SEEK & DESTROY

Yapım ekibindekiler her bölüm sonunda oyun alanlarının harabeye dönmesi için ellerinden geleni yapıyorlar. Bu denli bir yıkımı görebildiğimiz tek oyun olan





Sadece silahınız değil, çevreye saçılan şarapnel parçaları da düşmanlarınızın ölümüne neden olabilecek.

Şu kaosa bakın; her şey yerle bir. Ve işin kötüsü, oyun her an böyle!

Mercenaries'te bile patlama sonrası etkileri efektten öteye gitmezken; Black'te, çevredeki yapılardan fırlayan taş ve tahta parçaları gibi nesneler yıkımı daha etkili kılıyor. Nesnelerle, hatta duvarlardan seken kurşunlarla bile düşmanlarınızı etkisiz hale getirmeniz olası. Bu etkileşimli, dinamik hasar modellemesinin ardında Criterion'un fizik motoru var. Criterion'dan sızan bilgiler, Max Payne, Blood Rayne gibi oyunlardan alışık olduğumuz ağır çekim (slo-mo/bullet time) efektinin de oyuna ekleneceği yönünde. Böylece ortalığın karıştığı kaotik sahnelerin etkileyiciliği bir kat daha artacak.

Yapımcılar "hikayeye dayalı oyun" anlayışına pek sıcak bak mıyorlar. "Bizim öykümüz silahlar ve ortalığı dağıtmaktan ibaret" diyor Ward; "Bir aksiyon oyunu yapıyoruz yalnızca" şeklinde kayıtsızca devam ediyor açıklamalarına. Oyunda Amerikalı bir askeri kontrol ederek Doğu Avrupa'daki karanlık operasyonlardan (Black Operations) birine katılacağız. Önümüze çıkan her teröristi öldürüp ortalığı dağıtmak tek amacımız tahmin edebileceğiniz gibi. Oyunun bir miktar eski, basit, ama eğlenceli Arcade klasiklerini andırdığını, hatta Commodore 64 zamanlarındaki film oyunlarıyla hemen hemen aynı çizgide olduğunu söylersek yanlış olmaz herhalde.

Black'in tadını tam anlamıyla çıkarabilmek için iyi bir ses sistemine ve yüksek sesi kaldırabilecek bir ortama ihtiyaç duyacaksınız, çünkü oyun aksiyon filmlerini aratmayacak kadar zengin, gerçekçi seslere sahip. Hızlı ve soluksuz oynanışı da düşünürsek gürültüsüz, çevreye geçici rahatsızlık vermediğiniz bir dakika yaşamayacağınızı garanti edebilirim.

Kaosun, gürültü patırtının ve adrenalinin dozajını artırmak amacıyla oyun haritaları dar tutulduğundan, açık ve boş alanlara rastlamak pek mümkün değil. Üstelik yapılar, araçlar, silahlar, karakterler vb. tüm görseller oldukça temiz ve yumuşak görünüyorlar. Yani oyunu akıcı kılmak adına görsel kaliteden kayıp verilmemiş. Modellemelerde poligon sayıları biraz düşük olduğundan ayrıntılar eksik gibi görünüyor, ama oynarken bunu fark etmiyorsunuz. Efektlerdeki ve animasyonlardaki gerçekçilik etkileyici kesinlikle.

## FPS DEVRİMİ!

**Black, sınırları zorluyor...**

Oyuncunun zayıf silahlarla (tabanca vb.) oyuna başlayıp güçlü silahlar (ağır makineli vb.) kazandıkça eskilerini bir yana atması FPS klişelerinden biridir. Hatta zorluk seviyesi de buna göre belirlenir; ilerleyen bölümlerde karşınıza çıkan düşmanlara karşı sürekli daha güçlü silahlar kullanmanız şarttır. Black'te ise her silah etkili. Mesela 9mm'lik sıradan bir tabanca oyun boyunca favori silahınız olabilir. Kısacası, elinizde ne olursa olsun, bu oyunda ateş etmek yazıyla anlatamayacağımız kadar eğlenceli (belki sayıyı deneyebilirsin - FA).

Özgün ve başarıyla hayata geçirilmiş bir projenin kötü bir kontrol sistemiyle heba edilmesi, Criterion'ın istediği son şey herhalde. Bu yüzden kontrol sistemine de çok zaman harcanıyor. Dolayısıyla Black'in akıcı ve hızlı bir oynanışa sahip olmasını bekliyoruz (akıcı ve hızlı bir oynanışa sahip olabilir, ama ruhuna asla).



Tek kurşun bile ortalığı savaş alanına çevirebiliyor.



Patlamadan sonra alev ve dumanların havaya karışması, mermi kovanlarının ortaya saçılması gibi ayrıntılar için ne desem boş (bu da boş oldu sanırım - FA).

## KILL'EM ALL!

Black'in bir diğer vurucu yanıysa animasyonları; daha doğrusu dinamizmi, hareketliliği. Öncelikle tek bir düşmanla dakikalarca kapışacağınız bir oyun arıyorsanız Black size göre değil. PC'si olanlar Serious Sam ve Painkiller'daki düşman fazlalığını hatırlarlar; bir an her şey durulur ve siz tam soluklanacakken birdenbire onlarca düşman aynı anda üzerinize çullanıverir. Black'te ise aksine; üzerinize hücum edenlerin dışında, binaların çatısında, pencerelerin önünde, arabaların arkasındaki düşmanlarınız sizi bir an bile boş bırakmıyorlar. Ancak pata-küte efektiyle yaylım ateşinde kalmış olsanız bile "Buraların hakimi benim!" modunda olduğunuz için her birini kolayca harcayabiliyorsunuz. Çevreyle etkileşimin had safhada olmasının sonucu olarak düşmanları illa vurmanız gerekmiyor.

Dış cephesi boydan boya cam olan bir binaya ateş ederek binaya yakın olan teröristlerin üstüne cam parçalarının düşmesini sağlamak; el bombasıyla bir arabayı havayı uçurarak içindeki teröristi ön camdan dışarı fırlatmak; binalardaki dev tabelaların büyük harflerinden birine nişan alıp, harfi tabelanın altındaki teröristin kafasına geçirmek ("zorunlu eğitim" böyle bir şey olsa gerek - FA)... Bunlar öldürmek için kullanacağınız yöntemlerden birkaçı sadece. Diğer yandan; yüzlerce, binlerce düşmana mermi yağdırmak normal şartlarda ortalığı kan gölüne çevirirdi, ama Black tamamen "kansız" bir oyun. Bunun tek sebebi kanlı oyunların 18 yaşından küçüklere satılmasının yasak olması. Oyunları satın alan kitlenin yarısından fazlasının 18 yaş altı olduğu düşünülürse Criterion'a hak vermek gerek.

Criterion, geçtiğimiz yılın ortalarında Electronic Arts'ın kanatları altına girdikten sonra Black projesi yüksek bir ivme kazanmış. 2006'nın ilk çeyreğine yetişmesine zor gözüyle bakılırken, şimdilerde oyunun 2005'in sonlarına doğru piyasaya sürülebileceği söyleniyor. Görsel olarak %60 ve oynanış olarak da %75'lik bir bölümü hazır bile. Ve bu "yeni renk" daha şimdiden mükemmel görünüyor. **HB**

## GÖZÜNÜZ ARKADA KALMASIN!

**Sosyallik had safhada...**

Tek kişilik görevlerden oluşmasına rağmen Black'te yalnızlık çekmeyeceksiniz. Çünkü Freedom Fighters'taki gibi boy boy takım arkadaşlarınız olacakmış söylenene göre. Bu zat-ı muhteremler arkanızı kollayarak size belli bölümlerde eşlik edecekler. Amma ve lakin (mamafih-filhakika-binaenaleyh; 3 hit kombo) bu kişileri emir vererek yönlendirmeniz söz konusu değil. Sonuç olarak taktiksel düşünüp strateji geliştirmenize gerek yok. Belki de takım arkadaşlarınızın var olmalarının tek nedeni, terörist avlamaktan yorulup inzivaya çekildiğinizde yıkımın kaldığı yerden devam etmesini sağlamak. Böylece bir an olsun hareket ve gürültü eksik olmayacak.



**kahin** — PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

**DEVRİM!** Simdiye kadar bitirdiğiniz tüm FPS oyunlarını unutmaya hazırlanın; Black şu haliyle bile hepsinden çok daha iyi. Ve daha da iyi olacağa benziyor.

NE KADAR SICAK?

| 0 | 25 | 50 | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|


MUZIO®
www.tellioglu.com.tr
Digital MP3 Player
JM-300 Series
Mükemmel Dizayn, Mükemmel Ses
• Dönebilir ve Gizlenebilir USB Port • 4 Satır LCD Ekran • Saat&Alarm
• Çift Kulaklık • FM Radyo • Radyo'dan Kayıt • Direkt Kodlama
• 3D Ses (True Bass - SRS - WAW) • Çoklu Kayıt (MP3, WMA, OGG)
• Lyric Desteği • 9 Band EQ • Dijital Ses Kaydı • Avatar Animasyon
• Çalma Listesi • Çalarken Dosya Arama • Li-Polimer Pil
180° dönüş açısı
TELLİOĞLU
BİLGİSAYAR
MUZIO Türkiye Distribütörü
TELLİOĞLU BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ LTD. ŞTİ.
Lati Lokum Sok. Meriç Sitesi B Blok No:6/1 80300 Mecidiyeköy - İstanbul - Türkiye
Tel: (0212) 213 34 40 pbx. Faks: (0212) 211 47 64 tellcom@tellioglu.com.tr
MUZIO®
- çizgi -

DAĞITIM UBISOFT | YAPIM UBISOFT MONTREAL | WEB SİTESİ WWW.UBISOFT.COM

# PRINCE OF PERSIA 3

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik

## PRENS ÜÇÜNCÜ KEZ KÖTÜLÜĞE KARŞI... YOKSA BU OYUNDA KÖTÜ KARAKTER KENDİSİ Mİ?

Yankı uyandırmış, popülarite kazanmış kaliteli ve başarılı her yapım gibi Prince of Persia: The Sands of Time'ın da devamı olmalıydı: Warrior Within, en az ilk oyun kadar etki yarattı oyun dünyasında. İkisi de ayrı ayrı birer klasik sayılıyor bugün. İkisini de bitirdik ve kendimizi boşlukta mı hissettik ne; prensi üçüncü kez görmek için sabırsızlanmaya başladık. Ubisoft da en az bizim kadar sabırsızdı elbette; seriyi büyük bir finalle noktalamak için hazırlıklar çoktan başlamıştı.

Prens, "zamanın kumları"na engel olup rakibini ortadan kaldırdıktan sonra evine, yani Babil şehrine döndüğünde anlam veremediği bir savaşın ortasında buluyor kendisini. Bu arada, zamanda cirit attığı sırada kendisinden kopyalanan bir de "karanlık prens" klonuyla karşılaşıyor. Üstelik kendi adamları da dahil olmak üzere herkes prensin kuyusunu kazmak istiyor bu kez. Sonuç olarak iki prens büyük bir gizem perdesini aralamak üzere omuz omuza veriyorlar. İşte öykümüz bu.

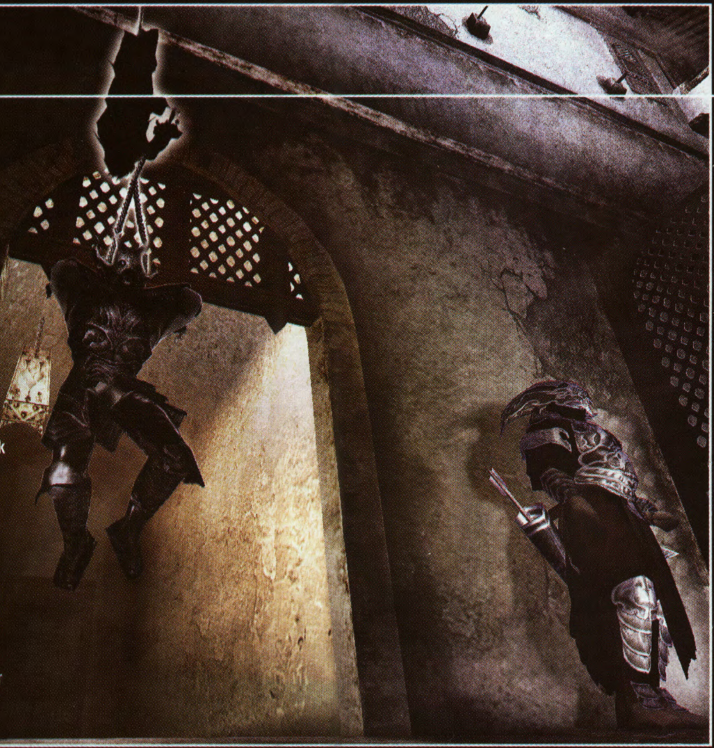
Üçlemenin sonuncusuyla ilgili bilgiler beklediğimizden çok daha önce elimize ulaştı aslında. Internet'te oyunla ilgili fragmanlar bulmak bile mümkün. Bu arada "Prince of Persia 3, Warrior Within'den daha iyi" şeklinde bir açıklaması var yapımcıların. Bu açıklama birkaç büyük sebebe dayanıyor... HB

### BİR PRENS ALANA IKINCISI BEDAVA

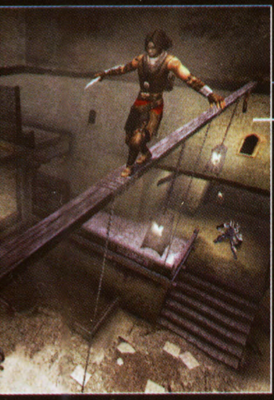
**İki oynanabilir prens...**

"Geleneksel" iyi prensimiz yerli yerinde duruyor. Ama başka bir başrol oyuncumuz daha var bu defa: Karanlık prens. Tahmin edebileceğiniz gibi son Prince of Persia'da iki farklı karakterle oynayabileceksiniz. Yine tahmin edebileceğiniz üzere iki karakterin de kendine özgü birtakım özellikleri var. Aydınlık prens hakkında yeterince bilgiliyiz. Peki ya karanlık olan?

"Karanlık" kelimesinin yapacağı ilk çağrışımları karşılayacak şekilde; kirli, pis işler peşinde, sinsi, acımasız ve kötü bir karakterden bahsedildiği ortada. Gerçekten acımasız ve tehlikeli bir yaratık bu. Legacy of Kain: Defiance geliyor insanın aklına ister istemez. Kain ve Raziel'i aynı şekilde öykünün gidişatına göre sırayla yönetiyorduk hatırlarsanız, ancak oynanış açısından aralarında pek fark yoktu. Prince of Persia 3'te ise belirgin farklılıklar söz konusu: Karanlık prens, ismine uygun olarak bir kiralık katil gibi çalışıyor, devamlı gizleniyor (ve diğer prensten daha güçlü). Fakat "zamanın kumları"ndan faydalanamıyor ve zamanı geri alamadığı için de artistik akrobasiye pek başvurmuyor.







### KAPALI KAPILARIN ARDINDA; YAŞAYAN, KARANLIK BIR ŞEHİR

**Babil'e giden yol şehirden geçiyor...**

Bildiğimiz prens; sarayların içinde dolaşır, tuzakları aşar, Zorro gibi kılıcıyla P çizer düşmanlarının üzerine. Bunlar -genelde- kapalı alanlarda gerçekleşir. Peki ya prens açık alana çıkarsa? Prince of Persia 3'le birlikte şehrin içinde daha fazla bulunacağız. GTA kadar serbest bir oynanış beklemiyorsanız hayal kırıklığına uğramayacaksınız; belirlenmiş bir rota doğrultusunda, çatılarda yol alacaksınız. Yani çizgisel bir oynanış söz konusu kapalı kapıların ardında. Ancak şehir, prense göre yeniden kuruluyor. Dar boşluklardan kayma ve kanallardan sürüklenme gibi yeni hareketleri şehirde deneyebileceksiniz. Şimdiden şehirden sıkılmaya başladıysanız, merak etmeyin. Zira oyunun yalnızca ilk yarısı şehirde geçiyor. Babil'e varana dek burada biraz zaman geçirmemiz gerekiyor. İkinci yarısı ise... Bildiğimiz gibi.



## GERÇEKTEN SON MU?

Evet, ne yazık ki POP3 hedeflenen üçlemenin son oyunu olacak, ancak bu başka bir POP oynamayacağımız anlamına da gelmiyor. The Sands of Time, 89'dan beri var olan POP efsanesine bir zincir ekledi sadece. Büyük olasılıkla prensimiz (karanlık olan mı, yoksa aydınlık mı?) PS3 platformunda da bir şekilde kılıç kuşanacak.

## AKROBASİ SUİKASTLERİ

**Eskisinden daha sessiz...**

Yapımcıların söylemleri doğrultusunda POP3'ün gizliliğe dayalı, farklı bir oynanışa sahip olduğunu anlıyoruz. Splinter Cell kadar olmasa da gizlilik birçok açıdan iki prensi de ani ölümlerden kurtaracak bir yöntem ve belki de oyundaki en önemli değişiklik. Bu aynı zamanda, elinizde bıçakla, duvardan direk olarak düşmanın boynuna atlamak gibi yeni hareketleri de beraberinde getiriyor. Aynı şekilde, düşmanı uzaktan avlamanızı sağlayan -Onimusha'dakilere benzeyen- "zincirli hançer" gibi yeni silahlar da oyunda yer alıyor. Şehri işgal eden şeytani bir orduya karşı dikkatli hareket etmek gerekli sonuçta. Aydınlık prensin gizliliğe dayalı yetenekleri kısıtlı, ancak karanlık prensin bu konuda daha donanımlı olduğunu söyleyebiliriz. İki prens arasında dövüş stili açısından da birtakım farklılıklar var; karanlık tarafın ne kadar agresif ve acımasız olabileceğini kestirmek zor olmasa gerek.







## PRENSE YENİ İMAJ

**Daha karanlık grafikler...**

"Daha ne kadar geliştirilebilir?" diye sormak gerekir mi, bilmiyorum, ama yapımcılar bu konuda ya psikopatlar, ya da seri katil (!). Bu iyi bir şey bizim için tabii ki. Aksi olsaydı bu harika üçleme için PS3'ü beklemek zorunda kalırdık. En fazla bir yıldır üzerinde çalışılan bir oyuna göre inanılmaz bir noktada Prince of Persia 3. Warrior Within ilk Prince of Persia'dan daha karanlıktı hatırlarsanız. Yapımcılar "siyah"tan vazgeçmiyorlar; Prince of Persia 3 de Warrior Within'den daha karanlık olacak, hem görsel açıdan, hem de atmosfer açısından. Detayı artırılan ortamlarla ve prensle (çoğul eki kullanmamız gerekiyor burada), PS2'nin sınırları aşılıyor.

### kahin — PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR



**GİZLİLİĞE DAYALI** yeni oynanış ve karanlık atmosfer oyunun rengini değiştiriyor. Ama bu değişimi yine UbiSoft gerçekleştiriyor; yani yeni nesil POP oyunlarının yaratıcısı. Bu da her şeyi açıklıyor.

**NE KADAR SICAK?**

| 0 | 25 | 50 | 75 | **100** |
|---|---|---|---|---|

## 5 AY SONRA

YAPIM CAPCOM | DAĞITIM CIRCLE STUDIOS
WEBSİTESİ WWW.WARNINGWORLD.COM

# WITHOUT WARNING

## MUHTEŞEM ALTILI İŞ BAŞINDA...





Altı adet kontrol edilebilir karakter, kimyasal bir bitki ve oyunun bilumum yerine dağılmış olan teröristler... Without Warning bu şekilde özetlenebilir. Karakterlerden üçü özel time ait, diğerleri ise, aralarında bir gazeteci ve sekreterin de yer aldığı siviller. Aslında bu altı karakterin ortak tek özelliği, aynı olayı farklı yerlerde yaşamış olması. Yani tek bir olay ve buna tanık olan altı kişiden, ya da bu karakterlerin açılarından anlatılan bir olaydan bahsediyoruz. Başka da bahsedebileceğimiz bir şey yok gibi. Ahım şahım grafiklere tanık olmanız veya mükemmel bir oyunla karşılaşmanız pek mümkün değil kısacası. Ancak oyunun, CNBCe'de izleme şansı bulduğumuz Boomtown ve 24 gibi dizilerden esinlenilerek yazılan sürükleyici hikayesi ilgi çekici olabilir. Ne var ki Without Warning, bu denli girift bir öyküyü kaldırabilecek altyapı ve konseptten epey uzak gibi. ■ **HB**



Kızı sırtından vurmak mı? Ayıp be!

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR yeni ekran görüntüleri



"Hah! Buldun kutuyu, saklan arkasına!"

**NE KADAR SICAK?**

POP3 oynamak varken... Zor... Belki daha sonra...

| 0 | 25 | **50** | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|



Gökten üç araba düşmüş.
Bu da onlardan biriymiş rivayete göre...



Bir kediyseniz ve Burnout oynuyorsanız, dört tekerlek üstüne düşme şansınız var.

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS | YAPIM CRITERION | WEB SİTESİ WWW.EA.COM

# BURNOUT: REVENGE

## YİNE YOL GÖRÜNDÜ CİNNETE!



Daha büyük araçlar, daha etkili yıkım anlamına geliyor.

PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik

Şu dünyada huzur içinde yaşamamı engelleyen üç-beş şeyden biri araba reklamları. "Bu arabayı alın, hayatınız değişsin" ya da "Alın, başınız göğe ersin" temaları işleyen, ultra-estetik-yaratıcı-zeka-ürünü-şeyler hepsi. Büyülemeye çalışıyorlar bizi, sinsi sinsi bilinç altlarımızı programlamaya çalışıyorlar... Reklamlar ve bir ölçü de filmler (özellikle Amerikan filmleri) yüzünden arabalar imaj kaygısı, özenti, gösteriş merakı gibi zaaflarımızı yansıttığımız fetiş objeleri olup çıktılar. Sadece modifikasyonlara, arabanın fiyatından beş-on kat fazla para yatıran insanlar mevcut. Halbuki süslesek de, süslemesek de, araba arabadır; bir yerden bir yere hızla ulaşalım diye icat edilmiş bir araç yahu! Yapmayın etmeyin (bırakın huzur içinde yaşayayım böügh).



Pencereler yola çıktığınız anda kırılmak zorundalar mı her zaman?

Oyunlar cephesinde ise arabalar, gerçekçilik çıtasının yükselmesiyle birlikte her geçen gün daha kırılgan hale geldiler. Arabaların parçalanıp dagılmasından, ezilip bükülmesinden zevk aldıgımdan mıdır nedir, bu türden oyunlara zaafım var. Özellikle Carmageddon oynadıktan sonra düz yarış oyunlarına burun kıvırmaya başladım. Daha sonra Grand Theft Auto geldi. Ve ne zaman trafikte dellensem hışmımı GTA'da çıkarıyordum. Görünen o ki, çok yakında içimdeki trafik canavarını açığa çıkarmak için daha iyi bir metodum olacak: Revenge!

Burnout'un bir üçleme olarak kalacagını sanıyorsanız, yanılıyorsunuz: Evet, serinin dördüncüsü, Burnout: Revenge yolda. İlk üç oyunu geliştiren, aynı zamanda, bu ay ilk bakışını yayınladıgımız Black'in de yapımcısı olan Criterion'un kafayı sıyırmış bir ekip oldugu konusunda hemfikir olalım artık. Neden mi? Serinin ilk oyununa bakın mesela; sıradan, Sega Rally'ye benzer bir oyun. İkinci oyun trafikte yarıştığınız bir nevi NFS: Underground. Üçüncü oyunsa tamamen kopuk; "yarışma, savaş" konulu bir Carmageddon! Revenge'e gelince...

### DAR ALANDA KISA PATLAŞMALAR

Sadece filmlerde görebileceğimiz cinsten kaotik çarpışmalar, parçalanmalar, patlamalar... Tüm bunlar Revenge'de zıvanadan çıkmış şekilde gerçekleşiyor. Mesela oyundaki Crash modunda, bir golf topu olarak (bize ha?) golf oynuyorsunuz. Aynı golf oyunlarındaki gibi güç göstergesini ayarlayıp, rampalardan havaya fırlayarak yere ve mümkünse diğer arabaların üstüne gürültülü, yıkıcı inişler yapıyorsunuz. Bunun için havadaki rüzgarı bile göz önünde bulundurmanız gerekiyor (swing-o-meter adında bir rüzgar göstergesi de düşünülmüş). Akıllı vuruşlar (!) yapmadığınız zamansa kendinizi binaların tepesinde bulabiliyorsunuz.

Crash'e ek olarak klasik bir yarış modu ve Traffic Attack modu alternatiflerimiz arasında. Traffic Attack'ta zamana karşı yarışıyoruz, ancak alışıldık şekilde checkpoint'lerden geçerek değil, verdiğimiz hasar kadar zaman kazanıyoruz. Genel olarak bütün modlarda yakıp yıkmak, ortalığı dağıtmak, maksimum hasar vermek para ve madalyalarla ödüllendiriliyor. Bölüm sonlarında Revenge puanlarına



## KAÇILIN! ROKET OLDUM BEN!

**Yenilenen Crash mod'u daha gürültülü, daha patırtılı...**



Yarış sırasında arabanız istediğiniz an bir rokete dönüşebilir. Havadayken belirli bir süre (kontrolünüzü tamamen kaybedene kadar), -özel bir kamerayla- maksimum hasar verecek şekilde konumlandırma yapabiliyorsunuz. Böylece peşinize takılan rakiplerinizi alaşağı etmeniz kolaylaşıyor. Yeter ki zamanlamayı iyi yapın.



Yeni rampalarla arabalar uçabiliyor (!).

dönüştürülen ödüller ise oyunun kilitli bölümleri ve ekstra özelliklerini açmanız için gerekli. Ancak oyunda en küçük sürtüşmeler bile kolayca zincirleme kazalara dönüşebildiğinden hasar vermek adına çok fazla çaba sarf etmeniz şart değil. Trafikteki standart taşıtlar yine bir engel. Arabanız gereksiz yere hasar da görebiliyor, ama yüksek hızda trafiği yarıp "laylaylom" diye yolunuza devam edebiliyorsunuz. Bu sırada savrulan araçlar ve havada uçuşan parçalar bile rakiplerinize hasar verebiliyor.

Revenge; Detroit, Roma, Tokyo ve Hong Kong gibi büyük, kompleks şehir merkezlerinde geçiyor. Bu mekanlardaki yol haritaları eski oyunlara nazaran daha ayrıntılı ve bitiş çizgisine ulaşmak için birçok alternatif bulabiliyorsunuz. Oyunun odak noktasında aksiyon ve eğlence yer aldığından, yanlış yola sapmanız durumunda kolayca yarışa dönmenizi mümkün kılacak kestirmeler düşünülmüş.

Hem pistler, hem de arabalar oldukça gerçekçi görünüyor. Ancak grafiklerin vurucu yanı efektlerde kendisini gösteriyor. Parça, duman, ateş ve kıvılcımlar yapaylıktan çok uzakta. Arabalar eskisi gibi pasparlak, ciscillop (bkz. Dilbilgisi: Pekiştirme ekleri) değiller. Yani oyuncak arabalardan kurtulduk! Kısaca, görsel açıdan Burnout 3'ten bu yana epey bir yol kat edildiği söyleyebiliriz. ■ HB



Büyük ve geniş haritalarda araba avlamak... Eğlenceli olacağa benziyor.

### kahin — PlayStation®2 Resmi Dergisi-TR



**BURNOUT 3 x 2 = REVENGE** denklemi her şeyi özetliyor gibi. Daha büyük patlamalar, daha gelişmiş parkurlar, daha iyi arabalar, daha çok yıkım ve sınırsız eğlence...

**NE KADAR SICAK?**

| 0 | 25 | 50 | 75 | **100** |
|---|---|---|---|---|

## 2 AY SONRA

**DAĞITIM** SCI | **YAPIM** DEADLINE GAMES LTD
**WEB SİTESİ** WWW.TOTALOVERDOSE.COM

# TOTAL OVERDOSE

## AŞIRI DOZDA MAX PAYNE...




Sol alt köşede PacMan'in ne işi var? Hmmm...

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR denedik

Total Overdose, fazlaca Max Payne'i hatırlatması, GTA ve Serious Sam gibi aksiyon oyunlarından çalıntı gibi duran bir dolu özelliğiyle iyi bir karışım gibi görünmesine rağmen üçüncü sınıf Hollywood aksiyon filmleri gibi oldukça boş.

Ramiro adında özel bir ajanın, Meksika'nın Tijuana kasabasında konuşlanmış bir uyuşturucu mafyasını yok etmesi üzerine kurulu olan oyunda; kullanabileceğiniz birçok silah, sürebileceğiniz birtakım araçlar var. Bunların yardımıyla iki milyon kadar düşmanı ortadan kaldırdığınızda oyun bitecek ve siz de amacınıza ulaşmış olacaksınız.

Temiz, parlak ve yer yer pastel tonlarda, çizgi film havası taşıyan grafiklerine bakarak oyunun aynı kulvardaki rakiplerinin (Max Payne, Blood Rayne vs.) gerisinde kaldığını şimdiden söyleyebiliriz. Aksiyon yönü ise başta saydığım üç oyunun ve daha çok Max Payne'in sentezinden geliyor. Farklı pek bir şey içermese de eğlenceli bir oyuna benziyor Total Overdose. ■ HB





Hedef almada... Gulp! Sorun yaşayabilirsiniz!

**NE KADAR SICAK?**

Beklemek ve görmek gerek sanırım...

| 0 | 25 | **50** | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|

DAĞITIM SQUARE ENIX | YAPIM SQUARE ENIX | WEB SİTESİ WWW.FF12.COM

# FINAL FANTASY XII

## YOKSA FINAL FANTASY, STAR WARS'A MI DÖNÜŞÜYOR?

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni ekran görüntüleri

Final Fantasy XII'nin bir yerlerden kopyalandığını, hele ki Star Wars Episode IV: A New Hope'tan çalındığını söylersek saçmalamış oluruz, ama biraz eğlence, biraz gırgır adına böyle bir işe giriştik; bakalım sonumuz ne olacak? Biz de biliyoruz ki, Ivalice; Akdeniz ve Arap mimarisiyle, Yıldız Savaşları'ndan çok uzakta bir yerde. Yine de karakterlerin; Luke, Leia, Han Chewbacca ve diğer SW kahramanlarına benzerliğini ortaya çıkarmaktan alamadık kendimizi. Bir de siz bakın; haklı mıyız, değil miyiz. ■ TŞ

### LUKE SKYWALKER?



### VAAN

**CİNSİYET:** Erkek, **YAŞ:** 17, **IRK:** Hume

Kendi gemisinin kaptanı olmak isteyen genç bir adam (Square Enix neden daha fazla erkeğe benzeyen erkekler tasarlamamakta direniyor?) ve onun hayalleri... Evini terk ediyor; sadece bir macera için... Ve Archardian İmparatorluğu çok sevdiği kardeşini öldürüyor. İntikam! Bir saniye, orada durun. "Tattooine" mi dedi birisi? Pilot olmak mı? İmparatorluk, ailesini mi katletmiş? Hmm, Jedi inançları da söz konusu olsa "kopya" damgasını basacağız, ama benzerlikler tam bu noktada kesiliyor.

### PRENSES LEIA?

### ASHE

**CİNSİYET:** Dişi, **YAŞ:** 19, **IRK:** Hume

Square Enix tarafından "Gururlu, sert ve iradeli" olarak nitelendirilen Ashe, bir isyancı grubunun da lideri; bu nedenle de Prenses Leia olmayı hak ediyor (saçlarını da iki yandan toplarsak, birebir aynı olurlar). Hem Ashe de Leia gibi masumları kurtarma peşinde. Acaba ona bundan sonra Prenses Ashe mi desek? Hmm, fena fikir sayılmaz. Fırat, ne dersin? (Merhaba Tuna! – FA)



## CHEWIE VE HAN?



### FRAN VE BALTHIER

FRAN – **CİNSİYET:** Dişi, **YAŞ:** Bilinmiyor, **IRK:** Viera
BALTHIER – **CİNSİYET:** Erkek, **YAŞ:** 22, **IRK:** Hume

Bu ikili sadece kötüleri soyuyor. Bu ikiliden biri (Balthier) bir hava gemisine sahip ve diğeri (Fran) ona geminin bakımı için yardımcı oluyor. Bitmedi; Balthier uğradığı şehirlerde gönül eğlendirmek için kendisine kadın arayan bir çapkın ve Fran'se tüylü bir atıcılık uzmanı (Chewie'nin lazer atan yayını hatırlayın). Bu durumda "Balthier Solo" dersek çok da yanlış bir tutum sergilemiş olmayız herhalde. Oyunda da Fran'ı menzilli atış uzmanı, Balthier'i ise sizi sağa sola taşıyacak bir pilot olarak kullanacaksınız. Zaten bu iş için ayarlanmışlar; ben emretmiyorum.





## C-3PO?

### PENELO

**CİNSİYET:** Dişi, **YAŞ:** 16, **IRK:** Hume

İşin aslı Penelo'yu birine benzetemedik. Fırat "R2-D2 olsun" dedi, Hasan "Anakin" yapalım dedi, ama taktığı altınlardan dolayı onu C-3PO'ya benzetmeye karar verdik (ve saçma sapan bir seçim yapmış olduk). Penelo aynı zamanda Vaan'ın kız arkadaşı. Vaan da erkekten çok kıza benzediğine göre bu ilişkiyi onayladığımızı söyleyemeyeceğiz. Oyunda kendisinin nasıl şarkı söyleyerek sağa sola zıpladığını göreceksiniz ve C-3PO'ya benzetmemizden dolayı bizi kınayacaksınız (Tuna'yı tanımıyorum; ne dergisi, ne yazarı? – FA).



### kahin — PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

**BELKİ BİRAZ ABARTTIK,** ama FFXII'yi o kadar uzun zamandır bekliyoruz ki, karakterleri Pokemon yaratıklarına benzetmediğimize sevinin. FFXII'nin detaylı ilk bakışını gelecek sayılarda, bu sayfalarda bulabilirsiniz.



NE KADAR SICAK?

| 0 | 25 | 50 | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|

DAĞITIM **EIDOS** | YAPIM **IO INTERACTIVE** | WEB SİTESİ **WWW.HITMAN.COM**

# HITMAN: BLOOD MONEY

## TAKIM: GUCCI, SİLAH: SUSTURUCULU, MERHAMET: SIFIR

Anlaşılan, son görüşmemizden bu yana karizmatik adamımız Ajan 47 çok değişmiş; artık Metal Gear Solid'de Snake'in yaptığı gibi düşmanlarına silah doğrultup silahlarını bıraktırabiliyor, tel örgülere tırmanabiliyor ve eskisinden daha fazla saklanıyor. Bölüm dizaynları ise daha çok Splinter Cell ve Metal Gear Solid'i andırmakta. Yani bir yere gizlice sızmak, sessizce iş bitirmek için daha çok yolumuz olacak artık. Düşmanlarını "kaza süsü" vererek öldürmek, bu şekilde şüphe uyandırmadan yol almak da mümkün. Tabii kaç insanın kereste doğrayıcıya yanlışlıkla (!) kafasını kaptıracağı tartışılır...

Çevredeki insanlardan birini rehin alıp, onu siper olarak kullanmak gibi hoş bir taktik de oyuna eklenmiş. Kısacası, kanlı senfoni devam edecek ve düşmanlar çöp kutusuna tıkılmış, kereste doğrama makinesinde öğütülmüş olarak bulunacak. Tabii bunları yaparken Gucci'mize tek damla kan bulaşmayacak! Son olarak, buruşturulup atılmış gazete sayfalarına basmadan sessizce ilerleyeceksiniz bu defa. Zira yapay zeka eskisinden daha zeki; duyduğu seslerin, yerde duran silahların, kan izlerinin pek hayra alamet olmadığını anlayabiliyor. ■ ÖİD

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR
yeni bilgiler



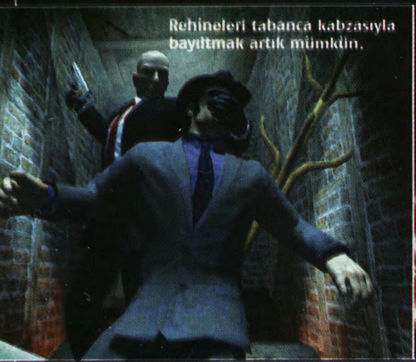
"'Bir kedi gördüm sanki' diyen sen miydin?"

### KÖTÜ ADAM 2005, YAZ KREASYONU

**Ajan 47'nin yeni arkadaşları...**

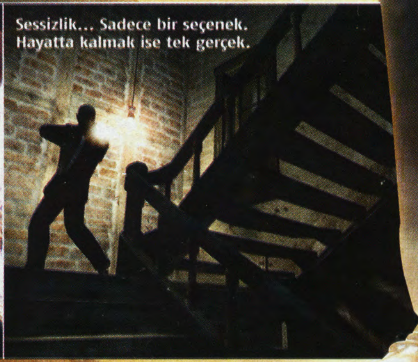


Adamımız hep renkli, konsept sahibi düşmanlar edinmiştir. Çin mafyasından, çıldırmış Rus generallere; obez sado-mazo parti sahiplerinden, asosyal sivilceli hacker'lara kadar çeşit çeşit insana cehennem bileti satmıştır.



Rehineleri tabanca kabzasıyla bayıltmak artık mümkün.





Sessizlik... Sadece bir seçenek. Hayatta kalmak ise tek gerçek.



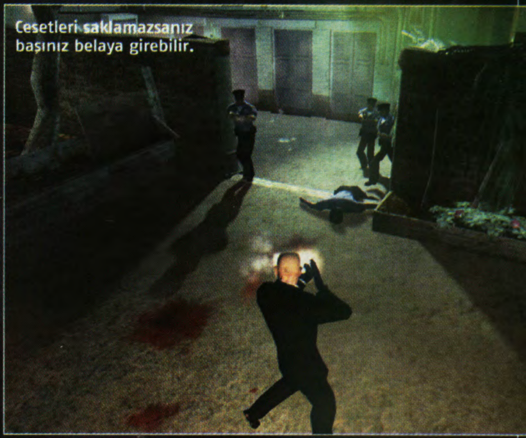
Engeller temizlenmeli. Ne olursa olsun...

## ÖLÜM BİZİ AYIRANA KADAR

**Birazdan kırmızıya boyanacak mutlu bir tablo...**



Bazı görevlerde Las Vegas gibi çok renkli yerlere gideceğiz. Burası Vegas'taki ünlü balayı ve düğün mekanı Playboy Malikanesi. Peki erkek tarafı pastasını yiyebilecek mi dersiniz? Oylamayı başlatıyorum: "Pasta" yazın, 0047'ye yollayın veya... Boş verin.



Cesetleri saklamazsanız başınız belaya girebilir.



"Güzel" bir kurşun geçirmez yelek...





Yeni giysiler istiyorsanız tek yapmanız gereken, sormak. Ama bu ne?!

## PARANIN AÇTIĞI KAPILAR

**Mangır, papel, para... Her kötülüğün ve silahın kaynağı...**

Bir suikastçı para için öldürür ve de parayla dost olur. Oyun içinde kazandığınız para ile yeni silahlar almak, silahlara dürbün taktırtmak, silahı kırdırmak, yeni susturucular almak mümkün. Ayrıca, hedefin seyahat planını veya kaldığı oda numarasını öğrenmek gibi, hedefe ait işimizi kolaylaştıracak bilgileri satın alma şansımız da var. Konuştuğunuz kişilere sessiz kalmaları için para vermeyi de unutmayın tabii, bu sizi daha gizli kılar.





## kahin

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

**DİĞER HITMAN'LERİN OYUN** dünyasına kazandırdıklarını ve getirdiği yenilikleri düşünecek olursak, Blood Money'in serinin tepe noktası olacağını söyleyebiliriz; derin kurgusuyla merak ettiğimiz oyunlardan biri.



**NE KADAR SICAK?**

| 0 | 25 | 50 | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|

DAĞITIM ATARI | YAPIM QUANTIC DREAM | WEB SİTESİ WWW.FAHRENHEITGAME.COM

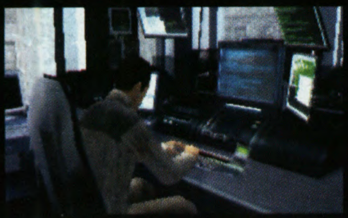
# FAHRENHEIT

## ELLERİNİZ KANA BULANACAK, TEK DOSTUNUZ GÖLGENİZ OLACAK...

Gabriel Fahrenheit, 1724 yılında bir sıcaklık derecesine ismini verirken bu ismin bu kadar popüler olacağını tahmin etmemişti herhalde. Fahrenheit krater oldu, ölçü birimi oldu, sonuna 9/11 takarak Amerika'nın oyunlarını açığa çıkardı, 451 takısıyla hayata baş kaldırdı... Ve şimdi de yalın bir halde, bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

Oyunun ısıyla, sıcaklık ölçmeyle hiçbir alakası olmayacak, bunu herkes bilsin. Burada kan var, burada ölüm var, burada... Elinde bıçakla insan katleden bir adam var, yardım edin!

Bıçak taşıyan bu psikopat kişi, ilginç ama, masum (bak şimdi!). İçine şeytan girmiş olabilir (kafasını "krrrkkkggg" diye 180 derece çevirebiliyor mu? – FA), aklını ele geçirmişlerdir, başka bir boyutun etkisi altındadır, ya da belki çift kişiliklidir, ama sonuçta o masumdur!







Oyunda 24 dizisindeki gibi ekranın parçalara bölündüğü sahneler var.

Lucas Kane, elinde bıçakla, karşısında doğranmış bir insanla kendine geldiği zaman neler olduğunu anlayamaz. Etrafı hemen temizlemeye koyulur, ceseti ortadan kaldırır ve kıyafetlerini değiştirir. Ancak çabaları boşunadır. Bu adamı niye mi anlatıyorum size? Çünkü bu işi bitmiş, hayatı kaymış kişinin kontrolü az sonra (dannn! – FA) bize verilecek.

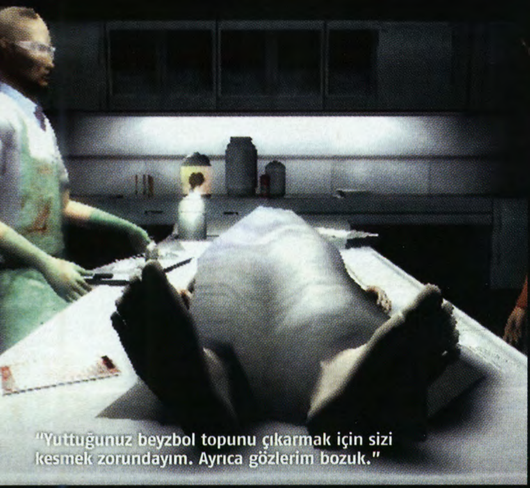
### SUÇ MAHALİNDE BULUNAN DELİL...

Lucas ile başlayan maceramız bizi kısa sürede Carla ve ortağı Tyler Miles'a bağlayacak. Bunlar polis arkadaşlarımız; merkezden geldiler, bizimle görüşmek istiyorlar. İki seçeneğimiz var: Carla'nın ve Tyler'ın ağzını yüzünü kırıp seri katil olmak veya onlara bir şans vermek. Maalesef ilk seçenek oyun dahilinde değil. Ben olsam olmasını sağlardım, o ayrı. Bu durumda Carla'yla baş başa kalmak zorundayız. Yani olay şu: Burada hem katili, hem de polisi kontrol edebiliyoruz. İki taraf da aynı hedef doğrultusunda hareket ediyor üstelik. Cinayetin arkasındaki sır perdesini aralamak üzere...

Lucas Kane'e bu işi birilerinin yaptırdığını biliyoruz, ama olayın arkasında Buffy'deki gibi garip yaratıkları aramak yanlış olacaktır. Bu arayış bir yana, oyunda; aksiyon, çete savaşları, beyin kontrolü gücüne sahip zebaniler de göremeyeceksiniz. Hatta Fahrenheit bir aksiyon oyunu bile değil (en başından niye söylemiyorsun be adam!). CSI: New



İşte psikopat kahramanımız Lucas Kane ve en iyi arkadaşı bıçağı.



"Yuttuğunuz beyzbol topunu çıkarmak için sizi kesmek zorundayım. Ayrıca gözlerim bozuk."



York, Without a Trace, Cold Case gibi dizileri izleyenler büyük bir ihtimalle bu oyunu oynamaktan zevk alacaklar. Max Payne severlerse sıkıntıdan hüzne doğru bir geçiş yapacaklar. Fahrenheit, üstüne basarak belli etmeye çalıştığım gibi bir adventure oyunu olma yolunda ilerliyor. Eskilerin "point and click" sisteminden elbette farklı, fakat yapmamız gerekenler -genellikle- NPC'lerle konuşmak, girdiğimiz mekanlarda ipucu bulmaktan ibaret olacak.

## ...GECE AYAZINDAKİ ATEŞE BENZER

Araştırma yapmak, delil bulup sevinmek de bir yere kadar tabii. Bize biraz eğlence gerek; gelsin kızlar! Öhm... Öyle değil de, oynanışta ilginç bir şeye dikkatinizi çekmek istiyorum. Ne Lucas'ın, ne de Carla'nın enerji barı bulunuyor. Bu da demek oluyor ki, ölümsüzüz! Fakat elimizin altındakiler birer insan ve ruh halleri de bozulmaya hayli yatkın. İşte tam bu noktada "wellbeing" barı devreye giriyor. Yani "Ne kadar düzgün davranırsan, o kadar hayatta kalırsın" çizgisi (bazı kelimeleri orijinal haliyle bırakmak gerek, sanırım). Diyelim ki Carla olarak bilgi almaya çalıştığınız adamı fazla hırpaladınız, sağı solu kırıldı adamın. Carla, karakterine ters bir şey yaptığından depresyona girecek. Depresyona girmiş birini zorladığınızda neler olabilir, tahmin edebiliyor musunuz? Kendisini camdan aşağı atabilir mesela. Bu da oyunun bitmesine neden olacak. İlginç, değil mi?

Fahrenheit mükemmel bir adventure da olabilir; garip bir oynanışa sahip sıkıcı bir polisiye de... Ne olacağını birkaç ay sonra göreceğiz. Oyun gelene kadar, kendinizi hazırlamak için birkaç Dean Koontz romanı okuyabilir, Agatha Christie'nin tüm eserlerini ele geçirebilir veya tüm polisiye dizileri ilk bölümlerinden itibaren... Aman yok, şimdiden sıktı... Boş verin. ■ TŞ

### BU TUŞLA MI CESET TAŞIYORDUK?

**Ha, bununla bıçaklıyormuşuz. Gitti gül gibi kız...**

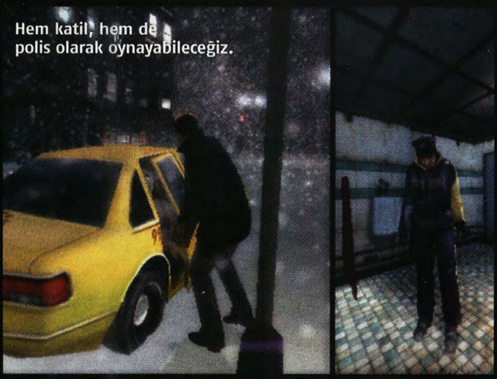
"Wellbeing" barıyla yeni bir sistem getiren Quantic Dream, kontrollerde de farklılık yaratmaya çalışıyor. Karakterlerimiz sol joystick'le ilerliyor mesela. Daha önce hangi oyunda gördünüz bunu?! Şaka bir yana, oyunun rengini değiştiren şey sağ joystick aslında. Mesela bir eşyayı incelemek için sağ joystick'i yukarı itiyorsunuz, envanterinize eklemek için ise aşağı çekiyorsunuz.

Daha ağır işler için ise L1 ve R1 tuşları kullanılıyor. Bir ceseti taşımak, bayılmış bir karaktere ilk yardım uygulamak, bu tuşları belirli bir sırayla kullanmanızı gerektiriyor.

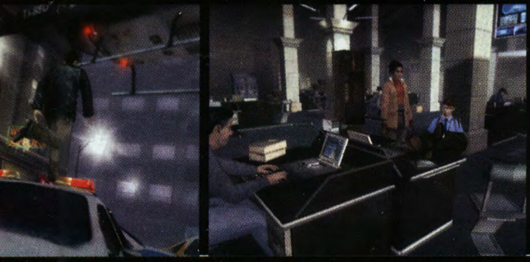
Bitmedi, kaçmayın! Oyunda Shen Mue'daki gibi sokakta geçen bir kovalamaca sahnesi göreceğiz; burada reflekslerimizi ölçen mini oyunlarda başarılı olmaya çalışacağız. İstenilen tuşa istenilen zamanda basmazsak, bizi sonraki ipucuna ulaştıracak tanığı elimizden kaçırmış olacağız (Punisher olsaydı şimdi!).

Bu ne anlama geliyor biliyor musunuz? "Biz bu oyunun oynanışını biraz yavaş yaptık, içiniz geçmesin diye de araya böyle heyecanlı aktiviteler koyduk, umarız hepiniz mutlu olursunuz."





Hem katil, hem de polis olarak oynayabileceğiz.



### kahin PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR

**GÜZEL BİR HİKAYENİN** sinyallerini alıyoruz, fakat kontrollerin buna gölge düşüreceğinden de şüphelenmiyor değiliz. Umarız, PS2'nin de adından bahsedilecek bir adventure oyunu olur Fahrenheit'la.



**NE KADAR SICAK?**

| 0 | 25 | 50 | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|

## 5 AY SONRA

DAĞITIM **KONAMI** | YAPIM **HOTHOUSE CREATIONS**
WEB SİTESİ **WWW.NAMCO.COM**

# WE LOVE KATAMARI

**EVET, BU OYUNU GERÇEKTEN ÇOK SEVİYORUZ!**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR denedik



Aman boyunuzdan büyük işlere kalkışmayın!

Gerçek 1: Katamari Damacy dünyanın en eğlenceli oyunu olabilir. Gerçek 2: Bu oyunun Türkiye'de oynanma oranı erkeklerde %3, bayanlarda ise %13 olarak tespit edilmiştir. Ve Gerçek 3: We Love Katamari'nin Katamari Damacy'den nerdeyse hiçbir farkı yok.

Sevgili prensimiz bu sefer de elinin altındaki Katamari'yi çeşitli ortamlarda yuvarlayacak, daha büyük hale getirecek ve çöp yıldızlarını bir kez daha oluşturacak. Tek kişilik oyunda ciddi anlamda hiçbir farklılık yok. Yegane değişiklik iki kişilik oyunda görülüyor; bu sefer daha büyük savaş alanlarımız olacak ve istersek bir bölümü iki kişiyle aynı anda oynayabileceğiz. Hayır, iki farklı Katamari'yi aynı ortamda sürüklemeyeceğiz. Onun yerine bir Katamari'yi iki kişi kontrol edecek, böylelikle birisi hata yaptığında anlamsız kavgaların çıkmasına şahit olacağız (eskiden tilt oyunlarını iki kişiyle oynarken ettiğimiz kavgaları hatırladım - FA). Güzelmiş değil mi? ■ TŞ



Aaa deniz altındayız! Aaaaa...



**NE KADAR SICAK?**

Buharlaşmaya yakınız... Bekliyoruz.

| 0 | 25 | 50 | 75 | 100 |
|---|---|---|---|---|

# Beni sevin!

Yazan: Ömür İklim Demir

**"Kes ve ilerle" tipinde binlerce oyun olmasına rağmen Onimusha serisi bu türün en iyisidir. Dev yengeçleri kesmeye yepyeni bir Onimusha ile devam ediyoruz! Ve huzurlarınızda, Onimusha 4!**





Işın kılıcının burada ne işi var?! Revenge of the Sith'ten mi bu ekran görüntüsü acaba?





Bir kombo geliyor!



Bazı silahları etkili kullanabilmek için özel eğitim almanız gerekecek.

Onimusha 4'ten neler bekliyoruz? Daha çok kesmece, biçmece, daha çok acayip yaratık katletmece istiyoruz! Daha fazla oynanabilir karakter istiyoruz! Daha çok silah istiyoruz! Daha iyi grafikler istiyoruz! Hatta Massive Multiplayer Online modu da istiyoruz! Lütfen çevreye zarar vermeden alanı boşaltın! Müdahale etmek istemiyoruz! Ehm... Şimdi herkes sakinleşsin, çünkü Onimusha 4'te...

## ...Daha Fazla Oynanabilir Karakter

Bildiğiniz gibi, Onimusha serisinde daima ana karakterimiz Hideyasu Yuki'ye yardımcı olan yan karakterler olmuştur. Serinin bu oyununda da kahramanımız, birbirinden farklı özelliklere sahip dört dövüş ustasıyla değişik yerlerde karşılaşacak ve bu karakterler ona katılacaklar. Yardımcılarımızı; bazen özel bir düşmanı alt edebilmek, bazen ulaşılamayan bir yere varabilmek, bazen de bir bulmacayı çözebilmek için oyun içerisinde değiştirerek kullanmamız gerekecek.

## ...Daha Çok Komut

Oyun boyunca zorlu çatışmalar bizi bekliyor olacak; bu nedenle yardımlaşmak ve akılcı bir strateji izlemek şart. Adamlarımıza verebileceğimiz sekiz farklı komut da izleyeceğimiz stratejide bize yardım edecek. Bilmediğimiz bir yola girdiğimizi varsayalım; hemen o bölgeyi tanıyan bir adamımızdan bize rehberlik etmesini, yolu göstermesini isteyebiliriz. Bu da daha güvenli bir şekilde ilerlememizi sağlar. Ya da bir boss'la kıran kırana bir dövüşün ortasındayken üç-dört küçük yaratık arkadan vurup kaçıyorsa, onları başımızdan savuşturması için yine yardım isteyebiliriz. Bu temel komutların dışında, ölümcül komboları yapabilmek için "zamanı dondurmak" gibi komutlar da listede yer alıyor.

## ...Daha Fazla Silah

Bir yere binlerce yoldan gidilebilir ve emin olun ki, "ölüm" bu listenin en başında gelir. Onimusha 4, serinin ilk üç oyunundaki silah toplamından daha fazla silah içeriyor; bu da yaratıcı komboları ve daha çok hareketi beraberinde getiriyor. 150 çeşit silahı ayrı ayrı güçlendirmek, her birinde deneyim kazanmak mümkün. Bir silahı ne kadar çok kullanırsanız, o silahı daha iyi kullanabilir hale geleceksiniz. Ayrıca oyun içinde bulacağınız yeni parçalarla silahlarınızı daha "tehlikeli" hale getirebileceksiniz. Bu parçaları, oyunda merkez üs olarak kullandığımız köydeki silah uzmanına ▶

## ONIMUSHA EŞİTTİR...

HERO



Etkileyici Uzakdoğu teması...

THE GRUDGE



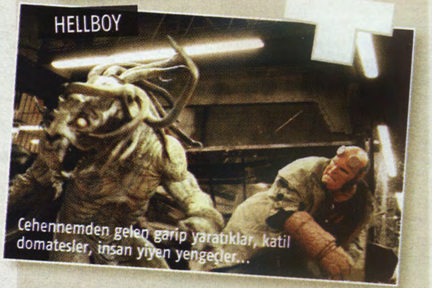
Tüyler ürperten atmosfer...

KILL BILL



Bol salçalı, ışık hızında kılıç dövüşleri...

HELLBOY



Cehennemden gelen garip yaratıklar, katil domatesler, insan yiyen yengeçler...

# Gizli Kamera

**Onimusha 4, dört yanı kameralarla çevrili BBG evi gibi... Kapının tam olarak kapalı olduğundan emin misiniz?**

Onimusha 4 gelişmiş bir kamera sistemine sahip. Kontrol edilebilir bu kamera sistemiyle katliamın tek karesi bile gözünüzden kaçmayacak; her açıdan kılıcın etle temasını, kanın havada dağılışını görebileceksiniz. Yeni kamera sistemi oyundaki yeni hedefleme sistemiyle (sağ joystick'le düşmanlara kilitlenme) birlikte de kullanılabiliyor.





Sararmış yaprakları kızıla boyama anı geldiğinde, hiç düşünme.


Aynı anda birden fazla düşmanla savaşacak...


...çok hızlı kararlar verecek...


...ve tehlikeyi büyümeden yok edeceksiniz; gerçi bu büyümüş biraz!

# Dünden Bugüne Onimusha... Hafızamızı biraz tazeleyelim.

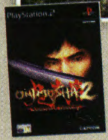




### ONIMUSHA WARLORDS

1500'lü yılların Japonya'sıydı, hiç unutmam. Şeytani zombi ordusu ülkeyi istila etmişti, korkunç bir katliamdı. Ve genç bir savaşçı olan Samanosuke, ogre'larla bir anlaşma yaparak yardım etmeyi kabul etti; karşılığında öldürdüklerinin ruhlarını alabilme yeteneğini kazandı. Tüm bunlar olurken, İmparator Nabunaga, güzel prensesi kaçırıp bir kaleye hapsettirdi. Eveeet, "İblisleri doğrayarak prensesi kurtar" tarzı da böylelikle doğmuş oldu.

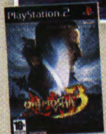




### ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

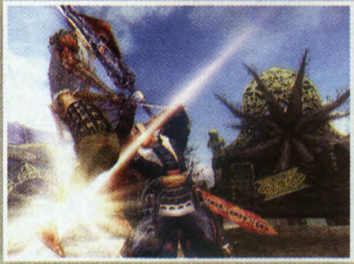
Şeytani imparator Nabunaga bu oyunda geri döner! Tüm köyü Nabunaga'nın ordusu tarafından kılıçtan geçirilmiş Jubei Yagyu (her Japon ismi potansiyel bir araba markası olmak zorunda mı? – FA) için intikam alma vakti gelmiştir. Samurai's Destiny, yardımcı karakterlerle oynamaya olanak veren ilk Onimusha olmuştur. Yagyu ve arkadaşları arasındaki eşya değiş-tokuşu da serinin rengini değiştiren yeniliklerden biridir.





### ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Bu seride geri dönen sadece kötü adamımız Nabunaga olmamış, ilk oyundaki kahramanımız Samanosuke de geri gelmiştir. Bu defa Nabunaga bir zaman makinesi yapmış ve şeytani ordusuyla günümüz Paris'ine saldırmıştır. Bu karmaşada Jean Reno'nun canlandırdığı sert polis, eski Japonya'ya ışınlanmış, Samanosuke de kendini Paris'te bulmuştur. Demon Siege, her iki kahramanı ayrı anda oynadığımız, ilginç kurgusuyla akılda kalacak bir yapıt olarak tarihteki yerini almıştır.



### ONIMUSHA 4

Sonunda Nabunaga gerçekten ölmüştür, ama bu sefer de arkasında halef olarak bıraktığı Toyotomi Hideyoshi (evet, olmak zorunda – FA) şeytani orduların başına geçmiştir. Bilinmeyen bir nedenden ötürü de Kyoto'daki tüm kiraz çiçeklerinin toplanmasını emretmiştir. Gerçekten garip, uçuk kaçık bir durum; Hideyoshi kendini İkebana'ya mı (Japon veya Capon çiçek düzenleme sanatı) verdi bilinmez, yoksa iç huzura mı erecek? Sonuç olarak bizim yine dünyayı kurtarmamız gerekecek.










Öldürdüklerinizin ruhlarını almak yine çok işinize yarayacak.







Zincirleme olarak kullanabileceğiniz yüzlerce yeni hareket var.

▶ vererek silahımızı modifiye ettireceğiz. Diablo serisindeki, "Köyde her şey var" sistemi burada da geçerli kısacası.

### ...Daha Fazla Özgürlük

Yapımcılar, Onimusha 4'ü önceki oyunların çizgisel "kes ve ilerle" yapısından uzaklaştırarak, oyunculara değişik rotalardan farklı yardımcı karakterlerle ilerleme olanağı sunuyor. Daha çok alanı deneyebilmek, merkez olarak kullanılan köyde silahlarımızı güçlendirebilmek, bir yere değişik yollardan farklı yardımcılarla gidebilmek ve yeni bonus'lar açabilmek, oyunun oynanabilirliğini artıran etkenler. Oyunu akıcı kılacak olan şey de süregelen bu yenilikler.

### ...Daha Çok Mini Oyun

Ana senaryo dışında, oyun içinde "Test of Valour" adı verilen bonus bölümler bulunacak. Bu bölümlerde, belirli bir süre içinde, belirli sayıda düşmanı öldürerek ve bir boss'a karşı kombolar yaparak ilerlemeye çalışacak, başarılı olursak karşılığında çok özel silahlar, power-up'lar alacağız. Toyotomi Hideyoshi ile finaldeki büyük dövüşe (olamaz, oyunun sonunu söyledim) ne kadar hazırlıklı olursak o kadar iyi; her şeytan, her kötülük, geldiği karanlığa geri yollanmalı. Sonsuza kadar... Ve Onimusha 5 ile tüm kötülükler bir şekilde geri dönebilmeli (!).

### ...Etkileyici Grafikler

Chaos Legion'ın canlı grafikleri ile Shadow of Rome'un sinematik 3D kamera sistemini ve filtrelerini kullanan yapımcılar, bunları saniyede 60 kare ile akıcı bir şekilde ekrana yansıtıyorlar. Yirmiden fazla düşmanı aynı anda görmemize olanak tanıyacak ve oynanabilirliği sekteye uğratmayacak olan yeni 3D kamera sisteminin Onimusha'ya sinematik bir hava katacağı kesin. Grafik konusundaki tek eksi, blur efektini kapatamıyor olmamız. Çünkü keskin hatlara sahip, net grafikleri tercih eden pek çok insan olacaktır. Prince of Persia'daki filtre de oyunun görsel kalitesini artırıyordu, ancak dediğimiz gibi, bu seçim oyuncuya bırakılmalı.

### ...Massive Online Havası

Yardımcı karakterler, onlara komut, silahlar, grafikler, mini-oyunlar... Hepsi Onimusha'ya bir devasa online havası katıyor, ama bütün bu belirtilere rağmen, ufukta bir Devasa Online Onimusha görünmüyor. Ve 2006'da, kiraz çiçekleri dökülürken ölüm gelecek, rüzgarla birlikte pek çok kahraman düşecek, lordum. ■



YAZAN: ÖMÜR İKLİM DEMİR

# DOKUZ CANLI LARA CROFT!

## Ve PS2'de görmeyi beklemediğimiz dört sürpriz...

Oyun dünyasının en popüler ve en aristokrat kızı Lara Croft'tur şüphesiz. Hollywood da bu cevheri görmüş, Lara'yı Angelina Jolie (aaahh ahhh!) ile beyaz perdeye iki defa taşımıştır. Kısacası, oyun dünyasının temel idollerinden biridir. Altı oyunluk serinin son halkası olan "Angel of Darkness", gerek hantal oynanışı, gerekse ana konseptin ağırlığı nedeniyle Lara'nın bu ışıltılı yaşamına son vermiştir.

Bu gidişe bir son vermek isteyen dağıtıcı firma Eidos iki büyük hamle yaptı. İlk olarak, İngiliz ekibi Core Design'ı, Amerikan ekibi Crystal Dynamics ile değiştirdi. Ardından Lara'nın yaratıcısı Toby Gard'ı ekibin başına geçirdi ve 1995'te yaratılan Lara'ya bir 2005 makyajı yapmaya karar verdi. Peki Toby Gard Lara'ya ne yaptı? Evet, ilk olarak Lara'nın göğüslerini küçülttü (gerçi hala büyük göğüs klasmanında), sonra yüzünü daha gerçekçi yaptı ve Lara için, çizgi-romandan gerçeğe doğru bir değişim başladı.



Lara değişmiş olsa da mekanlar eski oyunlardaki kadar gizemli ve geniş.



Unutulmuş bir mezar, örülmüş bir saç... İşte tipik bir Tomb Raider sahnesi!



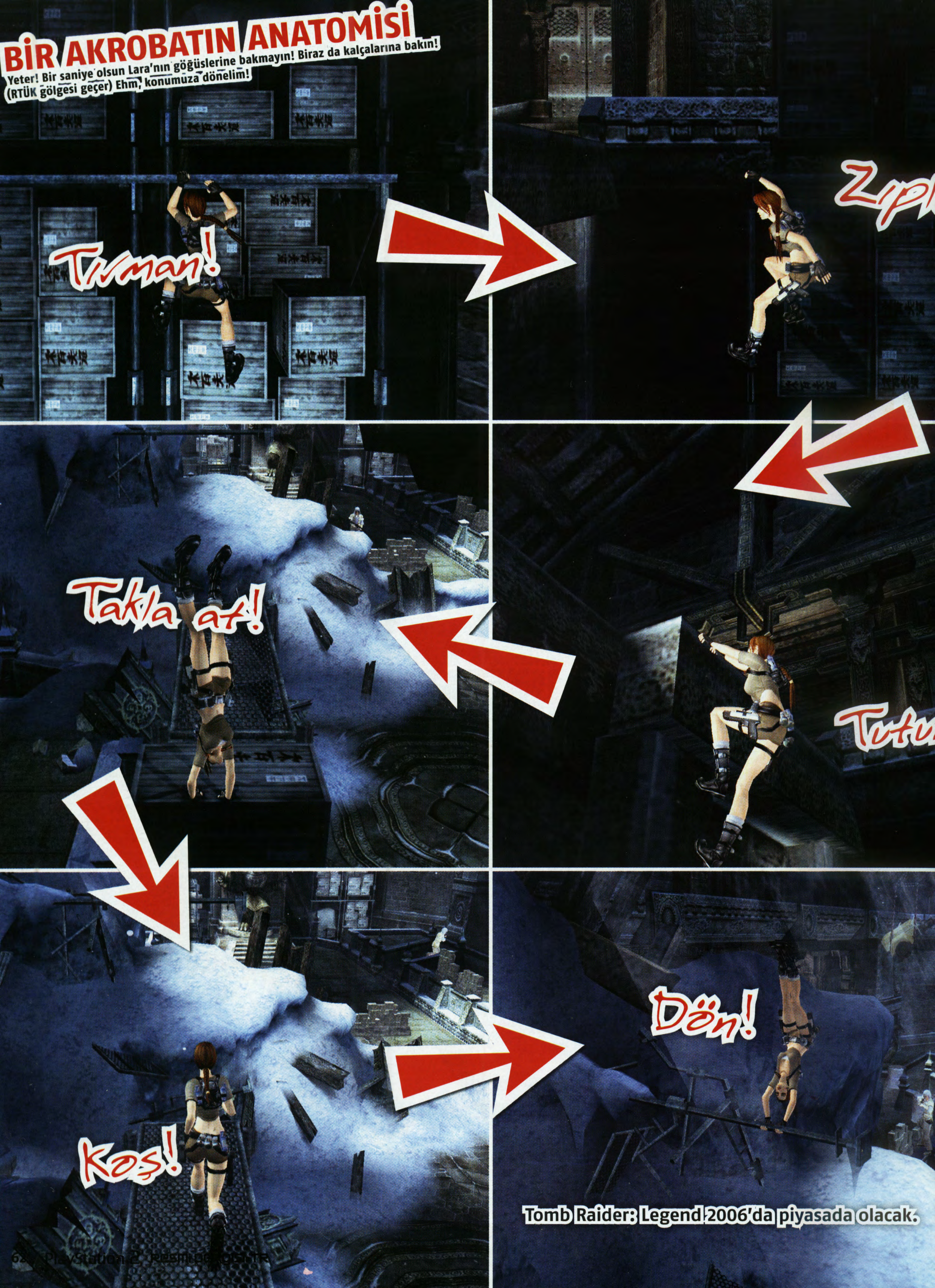

Gard'ın söylediğine göre, serinin yedinci oyunu Tomb Raider: Legend ile altıncı oyunu Angel of Darkness arasında hiçbir benzerlik olmayacak. Legend yeni bir başlangıç olacak. Yani Lara Croft'u Snake gibi gizli gizli ilerlerken ya da Nancy Drew gibi Paris sokaklarında Fransızları sorgularken bulmayacağız. Kısacası Lara, yeniden "Lara Croft" olacak; yine hareketli ve heyecanlı saatler bizi bekliyor anlaşılan.

Tomb Raider: Legend'da; terkedilmiş mezarlıklar, yağmalanmış lahitler, kayıp uygarlıklar... Kısacası ne ararsak var; serinin atmosferi ve ana oyun mantığı Legend'da tekrar hayat bulmuş. Lara ise, tüm o makyaj ve değişime rağmen aynı Lara. Yine seksi, yine hareketli, yine soğukkanlı ve... Eskisi gibi her şey, değil mi?

Diğer sayfaları incelediğinizde Lara'nın nasıl geri döndüğünü anlayacaksınız.

# BİR AKROBATIN ANATOMİSİ

Yeter! Bir saniye olsun Lara'nın göğüslerine bakmayın! Biraz da kalçalarına bakın! (RTÜK gölgesi geçer) Ehm, konumuza dönelim!




Tomb Raider: Legend 2006'da piyasada olacak.



Jak direksiyon başında.



Tüm yarışlar Kras City'de geçiyor.

# JAK AND DAXTER...

SÜRPRİZ 2

## ...modifiye manyakları

"Jak'in yine yarıştığını görmenin nesi sürpriz?" dediğinizi duyar gibiyim. Birinci oyunda araba yarışları vardı, ikinci oyunda buna hover-araçları ve çevresinde turlayacağımız bir şehir eklendi. Üçüncü oyunda ise bu dünyayı daha hızlı turlamamız (bi' tur versene abi!) için Mad Max'ten fırlamış gibi duran buggy'lerle tanıştık. Peki dördüncü oyunun bu defaki sürprizi ne? Bu sefer oyunumuz carting'in dışına çıkıyor ve kendimizi araç kasasını yenilerken, yeni nitro ile aracı güçlendirirken buluveriyoruz. "Modifiye" dediğinizi duyar gibi oluyorum. Ayrıca gaipten sesler de duyuyorum (Gaipten Sesler Korosu muydu o, yanlış mı hatırlıyorum? - FA).

Aynı zamanda Crash Bandicoot serisinin de yapımcısı olan Naughty Dog, Jak X: Combat Racing'in klasik bir go-kart yarışı olmasını istemiyor ve oyunu modifikasyon üzerine kuruyor. Modifikasyon? Doğru, evet. O zaman Jak X yerine "Gran Jakismo" ya da "Jak X: Underground" mu demeliydik acaba?

Ara demolar ve animasyonlarla desteklenen oyunda Jak ve Daxter'ın bir yarış takımına katılıp onlarla çalışmaya başlamaları konu alınıyor, ama emin olun, biz buna hiç dikkat edemeyeceğiz. Çünkü o sırada 20 çeşit arabanın yüzlerce modifikasyon ile ne kadar güçlenebileceğini düşünüyor olacağız. Bunların dışında araçlara makyaj yapmak; rengini, tamponunu, ışıklarını değiştirme olanağımız da var. En çizgi-film vari, en şirin veya en ölümcül aracımızı deneyebilmek için deathmatch'ler/death race'ler bizi bekliyor. Tüm araçların silahlı olduğunu da düşünürsek, "serserilik yapmadan yarışabilme" şansımızın olmaması gayet normal. "Başarıya giden yolda her şey mubahtır" gibi derin bir siyasal ve tarihsel mesaj var bu oyunda (yuh be ne abarttım!). Yarışmalar dışında, aynı Crash serisinde olduğu gibi tılsım toplayıp puan aldığımız bölümler de var.

Peki Jak X, Jak'ı öldürdü mü? Kesinlikle hayır. Eski versiyonların fantastik grafikleri ve renkli atmosferi korunuyor. Multiplayer desteği de oyunu iki kat daha eğlenceli ve uzun ömürlü kılıyor. Nasıl derler sizde; bol silahlı, rengarenk, heyecanlı yarışlara hazırlıklı olun.



Çıkış: Ekim 2005



Pota çok kötü sallanacak!

Çıkış: Eylül 2005

# AND 1 STREETBALL...

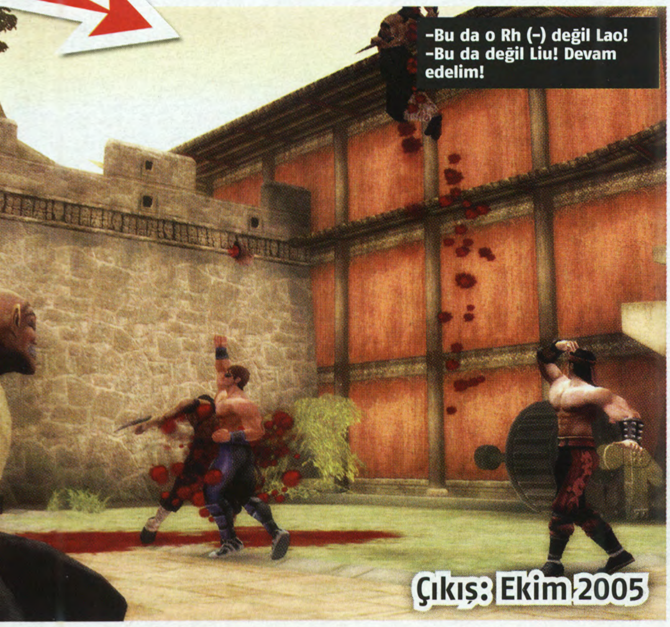
SÜRPRİZ 3

## ..."el yapımı" milyonlarca smaçla

Aynı filmlerdeki gibi (Beyazlar Beceremez? - FA) hareketlerle topu havada kapıp, potaya smaç basmak ve saniyelerce potanın zangırdamasını duymak güzel bir histir. Ama bir süre sonra bu hareketleri sadece X tuşuna basarak yaptığınızı fark etmek hayallerinizi yıkar, sizi evinizden, ailenizden koparır (abartmak mı?). İşte AND 1'de bizi etkileyen şey de bu hisle ilgili.

AND 1 Streetball'da joystick (d-pad) yardımıyla milyonlarca (gerçekten milyonlarca) hareket yapmak ve bu hareketleri kaydetmek mümkün. Hangi hareketlerle smaç basacağınıza, sevinç gösterisini nasıl yapacağınıza karar vermek size kalıyor. Hareketlerin tamamıyla size ait olmasının dışında, oyuncunuzun tipinden formasına kadar her şeyi değiştirebiliyorsunuz. Ve bütün bunları gayet hızlı ve kolay bir ara birimle yapıyorsunuz.

Bu kadar fazla hareket seçeneğinin olduğu ve bu hareketleri kaydedebildiğiniz bir spor oyunu görmek kesinlikle heyecan verici. Daha önce son Tony Hawk'ta kullanılan bu sistem, ilk defa gerçek bir spor oyununda kullanılıyor (kaykay ile 20 metre boyunca taklalar atarak uçmak, ortopedistlerce "extreme spor" olarak adlandırılmıştır; "extreme" kelimesi size çakılacak piatin çivilerin aşırı fiyatını belirtmek için kullanılmıştır). Aynı sistemi Pro Evolution Soccer'da da görürüz umarım.



-Bu da o Rh (-) değil Lao!
-Bu da değil Liu! Devam edelim!

Çıkış: Ekim 2005

SÜRPRİZ 4

# MORTAL COMBAT...

## ...bu kez platform oyunu

Finish Him! DANNN!!! Ve kalp özenle sökülmüş, halen avuçlarda atmaktadır, kurbanın yüzündeki dehşet dolu ifade donmuş, kalmıştır. Bu sırada salondaki kafalardan "Oha, film gibi oğlum!" veya "Bu yıl ne kan yaptı be hocam!" gibi tepkiler gelir; jeton biter.

PS1 daha yokken ve "atari salonları" altın çağını yaşarken, çoğumuza psikolojik travmalar yaşatan Mortal Kombat yoluna devam ediyor. Hem de bir beat'em up (halk arasında "ilerlemeli dövüş oyunu" veya "Hagar" diye bilinir) olarak... Evet, gerçekten de Mortal Kombat bir platform oyununa dönüşüyor.

Geçtiğimiz sayıda Kahin'de yer verdiğimiz Mortal Kombat: Shaolin Monks'ta, iki kişi beraber oynayarak karşımıza çıkan düşmanları alt ederek ilerliyoruz. Tek başımıza ya da arkadaşımızla ortaklaşa yapacağımız kombolarla düşmanları öldürmenin dışında dikkat etmemiz gereken tuzaklar da olacak. Mesela, yerden çıkan kazıkların üzerine cesetleri atarak kendimize köprü kurmamız ya da tuzak mekanizmalarına cesetleri sıkıştırarak mekanizmayı kilitlememiz gerekebilecek. Mortal Kombat söz konusu olunca, anahtar yerine ceset kullanıyor olmamız gayet normal aslında (örtmenim soyunma odasında kilitli kalmıştım, kapıyı açmak için arkadaşları öldürdüm; niye herkes tuhaf tuhaf bakıyor bana?!).

SÜRPRİZ 5

# RATCHET...

## ...hem de Clank'sız

Onları ayrı düşünmek gerçekten imkansız; Clank'sız Ratchet, Fred'siz Barney, Şansal'sız Erman, oksijensiz yaşam gibi (ve En İyi Simulasyon Oscar'ı Ömür'e gidiyor! - FA). Bu sarsıcı haberden sonra, bir de "takım" ağırlıklı oynanış ve belirli bölümleri, ikiye bölünmüş ekranla, iki kişiyle oynamak zorunda olmamız bizi yıktı. Zira bunlar Ratchet ve Clank'e ters kalıyor. Ya da sadece "Ratchet" mı demeliydik?

Konu ilginç sayılabilir; kahramanımız Ratchet, bir medya patronu tarafından kaçırılmış ve "Deadlocked" adındaki "reality show"da (TDK bir karşılığını bulana kadar yola eşeklerle devam etmeliyiz) kullanılmak için metal bir kıyafetin içine hapsedilmiştir. Clank ise program kadrosundaki bir mühendis olarak oyuna dahil oluyor ve oyun boyunca metal kıyafetler içindeki Ratchet'a sesiyle yardımcı olmaya çalışıyor.

Değişiklikler bu kadarla da kalmıyor, aksiyonun bir an olsun eksik olmadığı oyunumuz platform unsurları ve bulmacalarla iyice erozyona uğratılıyor. Oynadığımız kadarını yorumlayacak olursak kısaca şöyle diyebiliriz: Oyun ruhundan çok şey kaybetmiş. Silah sayısının azaltılması bir diğer sorun. 10 ayrı silah ve her biri için birkaç modifikasyon yalnızca çeşitliliği azaltmakla kalmamış, oyunun eğlencesini de baltalamış. Bölümlerse bu defa devasa savaş alanlarından oluşuyor. Ratchet bu arenalarda, split-screen moduyla oyuna katılan diğer oyunculardan yardım alabilecek, komutlar verebilecek; aynı SOCOM'da olduğu gibi. Platform oyunu mu? Aradığınız oyuna şu an ulaşılamıyor ne yazık ki.

Evet kötü bir sürpriz bu, her şeyi, ama her şeyi değiştirmişler. Ratchet serisinin dördüncü oyunu bu sefer topun ağzında duruyor gibi. Emin olun, bu kadar değişikliği kimse istemiyor. Özellikle de Clank... Büyük ihtimalle bu araba Angel of Darkness'ın çarptığı ağaca çarpacak, ya da şarampolden yuvarlanacak.





Çıkış: Kasım 2005



Robot zırhı giymiş olmamız daha ölümcül düşmanlarla karşılaşacağımız anlamına geliyor.



Bazı araçları sürmemiz, bazılarını ise yok etmemiz gerekecek.



Güzel patlama efektleriyle hala eski Ratchet'i andırıyor değil mi?

# inceleme

## EN YENİ OYUNLAR, EN İYİ İNCELEMELER... BAŞKA YERDE YOK!



Okullar kapandı, tatil başladı. Artık bol bol zaman ve "sağanak" yağacak tonla oyun var. "Çocuum dersin var, bırak onu!" veya "Sınava kadar o PS2 dolapta kalacak!" gibi cümlelerle de karşılaşmayacaksınız. Böyle bir fırsatımız olduğuna ve herkes oyunu hak ettiğine göre... Saldırın arkadaşlar!

Tabii oyun seçimlerinizde dikkatli davranmalısınız. Piyasada ödediğiniz paranın hakkını veremeyecek oyunlar bir hayli fazla. Bizler de paranızı korumak adına yeni çıkan her oyunu inceliyoruz.

Geçen sayıda God of War'da bıraktığımız rende işlemine, bu ay Çin'e uzanıp Dynasty Warriors ile devam ettik. Ayrıca Area 51 ile uzaylı avlamayı, CM5'le şampiyonluğa oynayan bir takım kurmayı ve Moto GP4'le asfaltta yanık lastik izleri bırakmayı da ihmal etmedik. Gelin siz de bize katılın, yalnız oynamayın.

*Emin B.*


**Emin Barış,**
megaemin@ps2dergisi.com




## AREA 51

**UZAYLILAR GERÇEKTEN DOST MU? YOKSA BU SADECE BİR YALAN MI?**

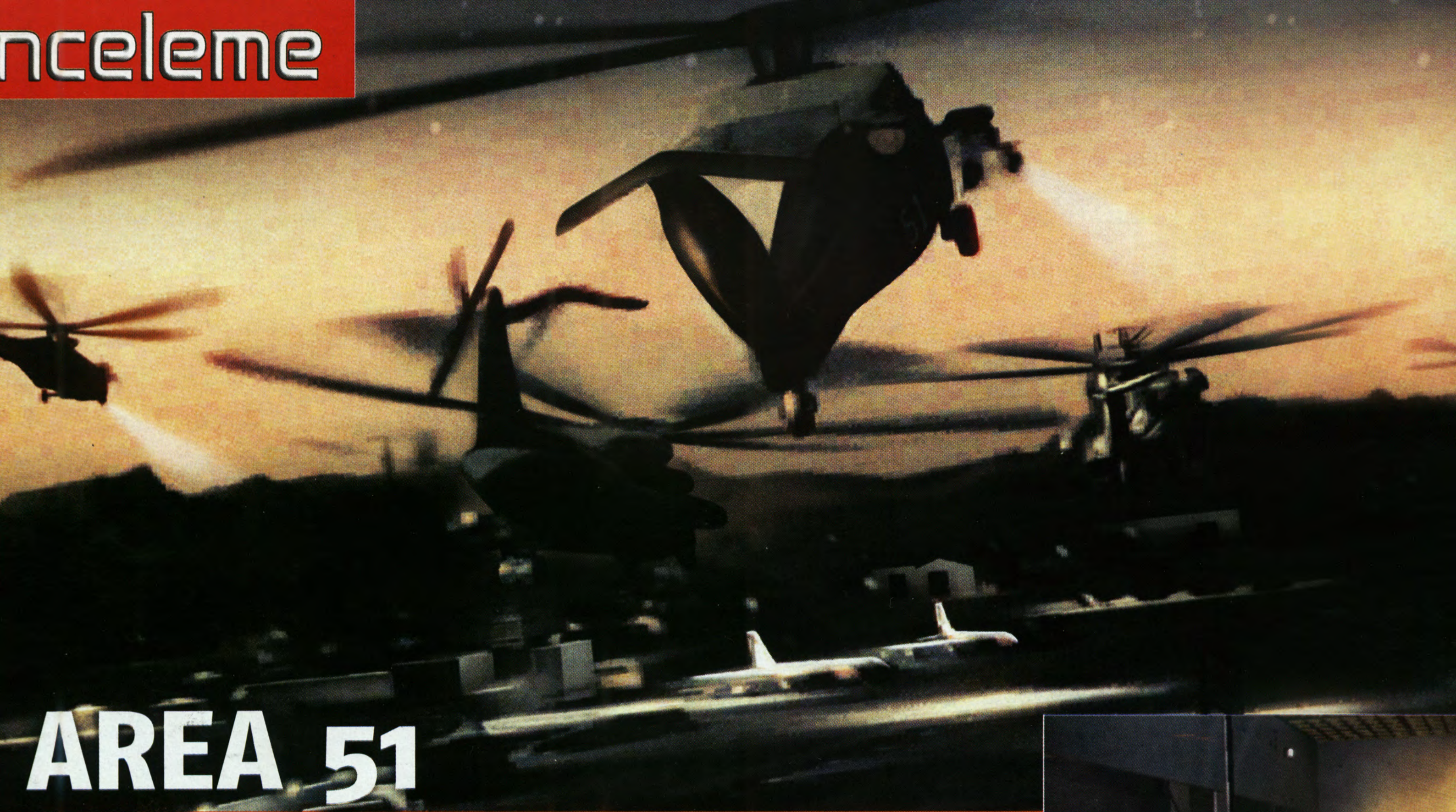


**AYRICA**





Rayne'in bu defa neler karıştırdığını merak ediyorsanız bizimle gelin.



# AREA 51

## Merhaba dünyalı! Biz dost değiliz!




### DETAYLAR

- DAĞITIMCI MIDWAY
- YAPIMCI MIDWAY STUDIOS AUSTIN
- FİYAT 120,00 YTL
- OYUNCU SAYISI 1-16
- WEB SİTESİ WWW.AREA51-GAME.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE VAR

**KISACA**
ABD'nin ünlü 51. Bölge'sinde işler fazlasıyla ters gidiyor. Bu FPS'de içeriye girip ortalığı temizleme işi kime düşüyor dersiniz? Tabii ki size!

gümüş
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

Hala evrende yalnız olduğumuzu mu düşünüyorsunuz? Ben size söyleyeyim; değiliz. Bakın size bir olay anlatayım. Geçenlerde arkadaşlarla beraber -her canımız sıkıldığında yaptığımız gibi- 51. Bölge'ye girdik (tabii canıım!). Sonra bir anda, uzayın derin karanlığında ortaya çıkan küçük bir nokta hızla yaklaşmaya, yaklaştıkça da beyaz parıltısıyla gözümüzü almaya başladı. Biz tam Muharrem Abi ile bunun ne olabileceğini konuşuyorken, ışık tam üzerimizdeki kontrol odasının camına geldi, kondu. Az sonra böyle tipi bozuk, kendisi küçük, ama kafası ile gözleri büyük bir siluetin aşağıya, yani bize baktığını fark ettik. Tam kolları sıvamış, "Yeriz biz bunu" deyip girişecekken ikisi daha sahneye çıkmaz mı... Sonra iki tane daha! "Yanlış anladın abi, başımızın tacısın" diyecek oldum, ama ohoo! Bir baktım ki kocaman kocaman gözleri olan bir tabur yaratık bizi izliyor. Tam "Sıvışalım" dedim, baktım ki adamlar saldırmıyorlar (neden, çömeldiniz mi? - FA). Neyse ki çok geçmeden yavaşça arkalarını dönüp uzaklaştılar. Biz onlar için değersiz insanlardık sadece, neden saldıracaklardı ki? Ama o dingin atmosferde meydanı bol bulup koşmaya başlasaydık haşamata çıkardık vallahi. Bir ara Muharrem Abi (ki kendisinin dergimizle bir ilişkisi yoktur - FA) bana dönüp "Oğlum bunların hepsi bir oyun, bu anlattığın da oyunun ortalarında Greys denen uzaylı askeri



Evet, efektler gerçekten güzel. Kim mi yanıyor? Unuttum!

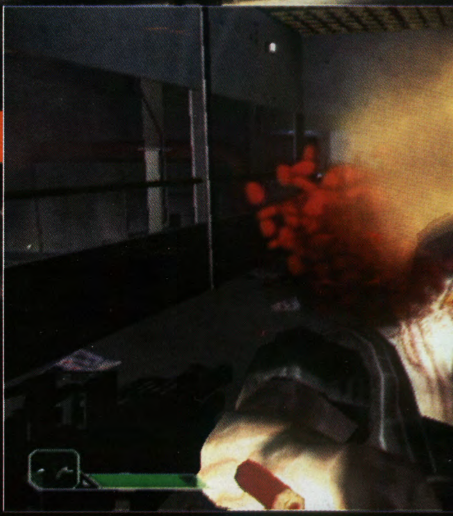


bir grupla karşılaşmamızdı" dedi. "O zaman" dedim, "Çok etkileyici ve zekice bir sahne yapmışlar Muharrem Abi".

Başından söyleyeyim, Area 51 gerçekten çok sağlam bir FPS, belki de PS2'de türünün en kaliteli örneği. Joystick'le nişan almak biraz zor oluyor, ama oyun kendisini oynatıyor. Yukarıda bahsettiğim yere kadar geldiyseniz ve oyundan etkilenmediyseniz, taştan bir kalbe sahipsiniz demektir (doymuş yağ oranı düşük, doymamış yağ oranı yüksek bir margarin mi kullanıyorsunuz yoksa?).

**BİZ ONLAR İÇİN DEĞERSİZ İNSANLARDIK SADECE, NEDEN SALDIRACAKLARDI Kİ?**

Aslında Area 51, Midway'in PS2'deki ilk "baba" işi değil. Konami'nin Metal Gear ile, Rockstar'ın GTA ile yakaladığı başarıya ulaşmak için Midway de The Suffering'i geliştirmişti. Son bomba da, belki de Killzone'dan bile daha iyi bir oyun olan Area 51 oldu. Area 51'de biz "cahal" kesimin görmediği sıra dışı teknolojiler ve bolca tezgah barındıran gizli üste dönen olaylar konu alınıyor. Oyunda bir Hazmat (zararlı maddeler) çalışanı olan Ethan Cole'u canlandırıyorsunuz. Cole, 51. Bölge'de ortaya çıkan bir sorunu çözmek üzere tesise gönderilen ekibin bir parçası. Ve durum biraz karışık: Sizden önce aynı işi yapmak için içeriye

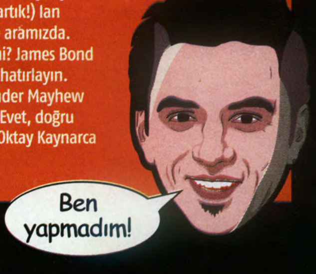


Aşırı sinir ve baş ağrınız mı var? Sorun değil! İşte çözüm!

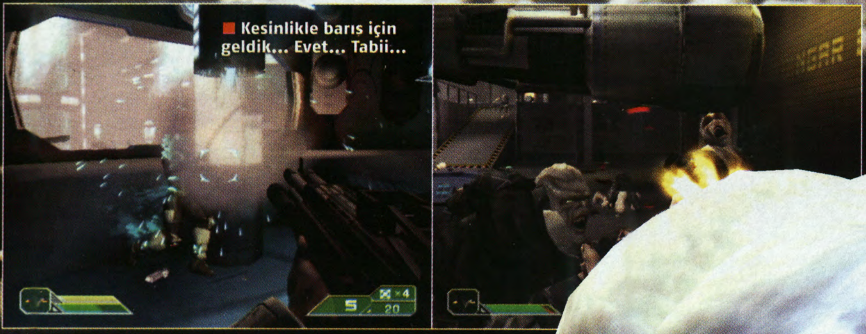
### GİZLİ DOSYALAR

**X-Files dizisinden tanıdığımız David Duchovny, Area 51'i seslendirenler arasında...**

Area 51'in seslendirmesi için her şeyiyle "mükemmel" diyebiliriz. X-Files'tan, yani Gizli Dosyalar'dan tanıdığımız Dave Duchovny'nin Ethan Cole'u seslendirmesinin bunda payı var tabii. Ancak ünlü isimler bununla sınırlı değil; Edgar adındaki korkunç bir yaratığı seslendiren Marilyn Manson (bkz. 68. sayfadaki röportaj) ve "hasta doktoru" oynayan (nasıl oluyorsa artık!) Ian Abercrombie de aramızda. Aber-kro kim mi? James Bond 007: NightFire'ı hatırlayın. Filmdeki Alexander Mayhew kimdi dersiniz? Evet, doğru tahmin. Hayır, Oktay Kaynarca değil.



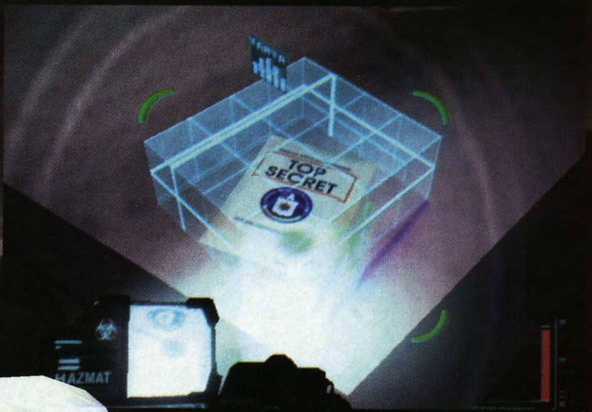




Kesinlikle barıs için geldik... Evet... Tabii...

## KENNEDY'Yİ KİM ÖLDÜRDÜ?

**Savaşı bırakın da, ara sıra gizli dosya okuyun...**




Sağda solda dolasırken gördüğünüz; cesetler, esyalar ve dokular, gizli dosyalara ulasmanıza yardım edebilirler. Bunları tarayıcınızla analiz edebilir ve daha sonra sonuçlarına menüden ulasabilirsiniz. "Düsmanlarınızı alt edebilmeniz için gereken zayıf noktalar" gibi birçok bilgiyi bu yolla elde edebiliyorsunuz. Ama çoğunlukla; Kennedy'yi kimin öldürdüğü, Bermuda Şeytan Üçgeni'nde neler olduğu veya Atlantis'in nereye gittiği gibi "gizemli" olaylar hakkında ipuçlarına ulasıyorsunuz arastırmalarınızın sonunda. Bütün bu dolapların arkasında 51. Bölge olabilir mi? Evet, her şeyi açıklıyorum: 51. Bölg... Hığkkkğğ! (hah, vurdular iste, kaç defa dedim "Yazmayın böyle seyler" diye - FA)



Etrafı araştırdığınızda garip seyler bulacaksınız.



Hayat böyle valla, artık balonlar bile düsmanınız.

gönderilen bir baska güvenlik takımından haber alınamıyor. Ardından üsse ulasıyor, daha insanlara "merhaba" bile diyemeden bir silah eğitimi alıyor ve hemen kainatı kurtarmak adına görevinize girisiyorsunuz. Anlayacağınız, "Dünyayı Kurtaran Adam"dan çok da farklı değil Area 51'in konusu. Ya da her an cehenneme bir portal açılacakmış hissine kapılabilirsiniz, ancak önemli olan konunun nasıl işlendiği.

Ortalık çok karısık, ama bu karmasa bizim isimize geliyor açıkçası, çünkü üssün kalbine doğru ilerledikçe grafik detayı artıyor (egoistlik mi, o da ne?). Diğer yandan, çevrede gerçekçi bir sekilde hareket eden insanlar atmosferi artırıyor. Özellikle de ana hikayedeki karakterler gerçeğe çok yakın. Mükemmel ısık ve gölge efektlerinin de ise dahil olmasıyla, neredeyse kusursuz bir görsellik çıkmış ortaya. Açıkçası Killzone'un mu grafikleri mi daha iyi, Area 51'in mi, karar veremedim. Ancak yer yer Area 51'in daha iyi olduğu kesin.

## BİR TABANCA, BİR FENER, ÜÇ ADAM...

İçeriye bir tabanca, bir fener, tarayıcınız ve üç takım arkadaşınızla birlikte giriyorsunuz. Açıkçası işler pek de iyi gitmiyor; neyse ki takım arkadaslarınız oldukça yetenekliler. Zor çatısmalar sırasında sizin eliniz ayağınıza dolasırken onlar asayisi sağlıyor ve ardından "Temiz!" diye bağırıyorlar. Üstelik diğer oyunlarda olduğu gibi takım elemanlarınıza dadılık yapmak zorunda da değilsiniz, adamlarınız kutuların arkasına -veya baska bir yere- sıkısmadan, takılmadan ilerlemeyi basarıyorlar. Düsmanlarınız da (yani mutant'lar), basta silahsız olmalarına rağmen bir süre sonra silahlanıp karsı atağa geçiyorlar. Aslında bu silahlı mutant'lara pek anlam veremedim. Mikroskoplu ve elinde yaratık DNA'sı tutan amcalar yine tuhaf isler karıstırmıslar anlasılan.

Dediğimiz gibi, oyun tüyler ürpertici bir atmosfere sahip; gölgeler çok derin ve silahınızdaki fener görüs alanınıza etki ediyor. Öyle ki, silahınızı doldururken bir anda karanlığa gömülüyorsunuz, hatta bazen, karsınızda parlayan birkaç çift göz fark edip elinizden gamepad'i düsürdüğünüz bile oluyor. Çevrenizdeki sesler ise gerilimi bir kat daha tırmandırıyor. Ve oyun gerilim-aksiyon oluyor bir yerden sonra. Zamanınızın bir kısmını da -kaçınılmaz olarak- bulmacaları çözmeye harcıyorsunuz. Bu bulmacalar, kapalı bir kapıyı açabilmek için bir anahtar bulmak veya güvenlik bilgisayarından kilidi kaldırmak gibi basit seyler aslına bakarsanız. Belki birçok oyunda bunları defalarca yaptık, ama bu kez bulmacalar hikayenin akısına paralel. Dolayısıyla sorun yok. Area 51'de The



■ Uçan cesede dikkat edin; fizik motoru kesinlikle çok iyi.

## "KENDİMİ DAİMA BİR YARATIK GİBİ HİSSETTİM!"

**Dannn! Sıra dışı tipiyle dikkat çeken ve korkutan Marilyn Manson Resmi PlayStation 2 Dergisi mikrofonlarına neler dedi? Az sonra!**



**RPS2D:** Sizi Area 51'de Edgar'ı seslendirmeye iten neydi?
**MM:** Bana ilginç gelen şey bir yaratığı canlandırmaktı. Genel olarak insanlardan hoşlanmadığım için yaratıklarla ortak bir his taşıyorum aslında. Area 51 de kendilerine söylenen her şeye inanmayan, çevrelerindekilere güveni kalmayan insanların oyunu. Bu yüzden bana uygun. Ben kendimi daima bir yaratık gibi hissettim zaten. Daha önce de The Dope Show gibi videolarda bu karakteri canlandırmıştım.

**RPS2D:** Karakteriniz hakkında bize neler söyleyebilirsiniz?
**MM:** Area 51'de canlandırdığım karakterin adı Edgar. Oyun boyunca oyuncuya kendi kafasına göre yardım eden, ama iyi mi, yoksa kötü mü olduğu anlaşılamayan bir karakter. Yani her iki tarafı da temsil ediyor. Bu yüzden bu karakter çok hoşuma gitti.

**RPS2D:** Aynı zamanda Resident Evil filmlerinin soundtrack'lerinde de çalışmıştınız. Peki oyunların film, filmlerin oyun haline getirilmesi veya sizin gibi müzisyenlerin oyunlarda yer alması gibi çapraz geçişler hakkında neler düşünüyorsunuz?
**MM:** Eğer iyi bir hikayeniz ve iyi karakterleriniz varsa, işler yolunda demektir. Ortaya çıkaracağınız iş ilgi çekici ve uzun ömürlü olacaktır. Ama sadece maddi gelir beklentisiyle bir işe giriyorsanız, büyük bir ihtimalle hayal kırıklığı yaşarsınız. 51. Bölge'nin esrarını devamlı konuşup tartışıyorduk, artık bunu bir kademe ileriye taşıyıp, oyunla insanları eğlendirmek için kullanabiliriz.



■ Oyunda bir Matrix yaratığı da var (!).





Suffering'deki gibi kanlı sahneler de var. Mesela bazı bölümlerdeki retina ve parmak izi tarayıcılarını kullanabilmek için öldürdüğünüz işçilerin gözlerini, parmaklarını yanınıza alıp (eh be!) güvenlik noktalarından geçmeniz gerekiyor. Biraz sadistçe olduğu doğru, ama en azından yüzlerce kilometre geriye dönüp bütün koridorları yeniden aramak zorunda kalmıyorsunuz. Oyun bu yüzden akıcı ve kesintisiz zaten. Aksi olsaydı bu oyundan birkaç dakika içinde istifa (!) edebilirdiniz (hiç denemedim, ama ilginç olabilir - FA).

### SİLAHLI KÖPEKBALIĞI MI? AMA NASIL?

Oyunda tempo hiç düşmüyor, devamlılık hiç kesilmiyor. Tabii ki bu durum ilk paragrafta bahsettiğim Greys ile karşılaşana dek böyle. Bu yeşil kafaların durmadan asker üretmek ve size saldırmak gibi kötü alışkanlıkları var. Bu da birden fazla hedefe yönlendiriyor sizi: Bir yandan yaratık öldürmeli, diğer yandan bu askerlerle uğraşmalısınız. Oyundaki checkpoint'lerin yerleri iyi, ama Greys geldikten sonra checkpoint'lere ulaşmak için daha fazla uğraşacak ve daha fazla gerileceksiniz. Gizem, savaş, vahşet, gizli deneyler, bin türlü masa başı oyunu, boss savaşları, makine dolu mağaralar, silahlı köpekbalıkları (valla!) ve daha fazlası... Bu oyunu kaçırmayın derim.

■ **Emin Barış**

| PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR | | KARAR |
|---|---|---|
| Grafik | 09 | Detaylı, renkli, akıcı... |
| Ses | 09 | Seslendirmeler ve atmosfer mükemmel. |
| Oynanış | 09 | Biraz zor, ama alışılabilir. |
| Ömür | 08 | Sağlam hikaye, akıcı oynanış ve online. |

**Gerilimli, eğlenceli, heyecanlı ve bazen de inanılmaz kanlı bir shooter oyunu Area 51. Belki de PS2'de türünün en iyisi.** **9/10**

## OYNAMADIYSANIZ OKUMAYIN!

**Yarı yolda kırmızı gözlü bir vampire dönüşüyorsunuz. Yoksa söylememiş miydik?**



Önceleri Cole için işler ters gidiyordu, ama siz durumu toplamayı başardınız. Ama o da nesi? Bir anda radyasyona maruz kalıp mutasyona uğrarsanız ne olacak? Bu durumda yapabileceğiniz iki şey var: Anti-mutasyon maddesi bulmak için çırpınmak veya dev bir doberman gibi insanları parçalamak için mutant'a dönüşmek. The Suffering fanatikleri, evet evet, siz ikiniz; aranızda konuşmayın! Atarım tebeşiri kafanıza! Neyse, bu oyun size tanıdık gelecek. Değişik bir tat, bir doku, ama maalesef oyunda bu gücünüzü kullanabileceğiniz çok az nokta var. Bak hala konuşuyorlar ya! Hala konuşuyorlar!











■ Güller? Bana mı? Teşekkür ederim!



"Git başımdan kardeşim! Bak yol bos, git hadi!"







En arkadan gelip rakipleri dağıtarak birinci olmak harika bir duygu.



Taktik, hız, azim, disiplin, yoklama... Moto GP4 yani!

# MOTO GP4

## Hız, adrenalin, motor sesi, kazalar... Motosikletin kralı döndü!

PlayStation 2



### DETAYLAR

- DAĞITIMCI SONY
- YAYINCI NAMCO
- FİYAT -
- OYUNCU SAYISI 1-2 (1-8 ONLINE)
- WEB SİTESİ WWW.PLAYSTATION.CO.UK
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE VAR

**KISACA**

"Gran Turismo'nun iki tekerlekli hali" diyebiliriz. Eğlenceli ve heyecanlı kariyer modu, lisanslı motor ve pistleri ile Moto GP fanatiklerini hayal kırıklığına uğratmayacak.

bronz PlayStation 2

Açıkçası motor sporları pek dikkatimi çekmez. Özellikle Formula 1 beni bir yerden sonra acayip sıkar. Evet, arabalar çok hızlı gidiyorlar ve kuşkusuz, sürücü adrenalinden boğuluyordur, ama izleyiciye ne oluyor ki? Yüzme bile daha heyecan verici geliyor bana! En azında birbirini geçme faslı daha heyecanlı. Laf Moto GP'ye vardığında ise... Bakın orada dururum, hatta bu paragrafı kapatıp yenisini açarım; zira son Moto GP harikasıyla karşı karşıyayız.

Yıllardır, "motor yarışı" denilince akla ilk Moto GP gelir. Hem gerçek hayatta, hem de oyun dünyasında tartışmasız en keyiflisidir. Heyecan doruk noktasındadır bir defa. "Hız" deseniz, cabası. Serinin dördüncü oyununda ise hız duygusunu sonuna kadar hissedebiliyorsunuz. Bunda grafiklerin ve fizik motorunun büyük katkısı var. Grafikler devrim niteliği taşımıyor, üçüncü oyundan kat kat üstün de sayılmaz. Buna rağmen motor modelleri, motorcuların hıza verdiği tepkilerle kendinizi gerçekten de 300 km/s hızda gidiyor sanıyorsunuz. Kask kamerasından, yoldan yükselen ısı dalgaları, sağınızdan solunuzdan "vıııınnnn" diye geçen motorları görünce para biriktirip bir Yamaha alasınız geliyor ki, sormayın.

### HIZ VE KARİYER İÇ İÇE

Moto GP4'te dört mod bulunuyor: Arcade, Career, Simulation ve Practise. "Practise" modunun varlığından anlayabileceğiniz gibi, artık oyuna alışmak için yarışmak zorunda değilsiniz. Arcade ise amaçsızca yarıştığınız ya da arkadaşınızla yarım ekranda (yarım ekmek? - FA)



Üzülmeyin, sonuçta bu bir yarış, önemli olan katılmakta.



kapıştığınız yer. Gerçekçi bir şekilde motosiklet kullandığınız Simulation bölümünde motorunuzu çok iyi kullanmalısınız. Eğer usta bir sürücü değilseniz, özellikle dönüşlerde sorun yaşayabiliyorsunuz. Career ise en zevkli mod; hem motor kullanıyor, hem de kariyer yapıyorsunuz. İlk önce 125cc'lik bir emektar ile işe başlıyor, daha sonra 250cc'lik motorlarınızla kaderinizi çiziyor, takımlar buluyor ve başarılı olmaya devam ederseniz de 990cc'lik bir "yaratık" ile (Allah'ım, Doom'a döndü oyun! - FA) adrenalin pompası haline geliyorsunuz.

Oyunun artılarından biri de dergimiz gibi, "resmi" olması. Yani pistler, motorlar, yarışçılar lisanslı olarak oyunda bulunmakta. Hayranı olduğunuz bir yarışçı varsa (Mick Doohan gibi) hemen seçin ve Çin'deki piste bir antrenman yapın (ki bu pist F1 pistleri içinde de yer alır). Ya da Internet üzerinden sekiz kişiye varan turnuvalar düzenleyin. Özetle, "Hızı, adrenalini, motoru, kızları severiz" diyenlerdenseniz, şu yaz günlerinde Moto GP4 en yakın arkadaşınız olabilir. Kaskınızı takın ve keyfinize bakın. Ne demişler, "Living Hard & Riding Fast!".

**Volkan Turan**

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 08 | Mükemmel değil, ama çok kaliteli. |
| Ses | 06 | Japon müzikleri ne kadar iyi olabilirse... |
| Oynanış | 08 | Birkaç eksiği olmasına rağmen gayet iyi. |
| Ömür | 08 | Bir defa bulaştınız mı sizi bırakmıyor. |

Daha iyi bir motosiklet oyunu oynayabileceğinizi sanmıyoruz ve bu yüzden Moto GP4'ü kesinlikle tavsiye ediyoruz. **8/10**

### 3+1

İşte size Moto GP4 almanız için birkaç neden...



**1. NEFES NEFESE**

Yarış bu, adı üstünde! Ve bu yarışı 990cc'lik bir motorla yaptığınızı düşünün. Tam dönemeçte baktınız arkadan sokulan var, bitiş çizgisine metreler kalmış ve rakip ensenizde... Durmayın, gazlayın!



**2. KALİTELİ GRAFİKLER**

Hem araçlar, hem de pistler çok şık. "Replay"de yarışınızı tekrar izleyince şaşıracaksınız. 98 Paul Ricard pistinde yağmur altında yarışmak da bir seçenek tabii. Kendinizi kaptırmanız çok kolay.



**3. BEDAVA SÜRÜŞ DERSLERİ**

GTA: San Andreas'taki motosiklet dersleri size bir şeyler öğretiyordu, ama Moto GP4'te sizi hoca yapabilecek kadar çok ders var. Yoklama yok, zaten sırf bu yoklama yüzünden Açık Öğretim okuyorum.



**4. YAN SANAYİ (!) DEĞİL, GERÇEK PİSTLER**

TV'de görüp iç geçirdiğiniz pistlerde yarışabiliyorsunuz. Mesela; İtalya'nın Mugello, Avustralya'nın Philip Adası ya da Malezya'nın yeni Sepang pistlerinde... Ve hepsi gerçek!

# STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

## Yer-gök-deniz Star Wars olmuş, ama Star Wars oyun olamamış...

PlayStation 2




### DETAYLAR

**DAĞITIM** LUCASARTS
**YAPIM** THE COLLECTIVE
**FİYAT** -
**OYUNCU** 1 - 2
**WEBSİTESİ** WWW.STAR-WARS.COM
**60HZ MODU** VAR
**GENİŞ EKRAN** VAR
**SURROUND SES** VAR
**ONLINE** YOK

**KISACA**
Film ile paralel ilerleyen ve parlak olmayan bir aksiyon. Işın kılıcınız ile başlıyor, ışın kılıcınız ile oyunu bitiriyorsunuz. Hem de bir çırpıda...

Efsane olmuş filmlerin yenileri sinemalara gelmeden önce medya filmi şişirdikçe şişirir. Televizyonlar filmin eski serilerini vermeye başlar; dergiler, gazeteler, yeni filmden kareler ve yazılar yayınlar; "Çok Yakında" diye TV'lere haftalar öncesinden fragmanlar verilir, billboard'lar dolar, taşar; çeşitli firmalar çekilişle gala bileti falan verir... Buradan bize düşen pay ise en az bir oyunun filmden önce çıkmasıdır. Oyuna filmin en etkileyici sahnelerinden videolar eklenir, öyle ya da böyle oyuncuların filmi "dört gözle" beklemeleri sağlanır... Ve bu konu Star Wars Episode III'e kadar uzar. Evet, film 19 Mayıs günü gösterime girdi, oyunu ise ondan 15 gün önce dergimizin misafiri oldu (biz aslında misafirperverdik, ne oldu da kapıdan giren Sith'i bacadan kovduk?).

İtiraf ediyorum, Sith'i ben kovdum (isme bak)! Nedeni de çok basit: Fazlasıyla demode ve monoton bir oyundu kendileri. Konusunu umursamıyordum, ben sadece heyecanlı bir şekilde Jedi ruhunu hissetmek, oyunun sonuna kadar yaşlanmış olmak istiyordum. Ne yazık ki hayallerim yıkıldı, oturup ağladım, Fırat sağ olsun, az kullanılmış mendilini verdi, hınkırdım.


Zorro gibi hepsini lazerle çizebilirsiniz. Fakat? Zorro ve lazer? Hmm...

### NAZAR DEĞMİŞ OYUNA, NAZAR!

Episode III'te Anakin Skywalker ve Obi-Wan Kenobi'yi kontrol edebiliyoruz. 14 bölüm boyunca her ikisiyle de oynama şansına sahibiz. Elimizde ışın kılıcı ve Force güçlerimizle yaptığımız tek şey önümüze çıkan herkesi yere sermek. Aslında bir Jedi'dan daha fazlasını beklemek yanlış olur, ama yapımcılar bu olayı çok sıkıcı ve monoton hale getirmeyi başarmışlar (!). Combo sayımız yok denecek kadar az. ◎ ve ⊗ ile dört vuruşluk, zevksiz combo'lar yapıyorsunuz. Ama ne Force güçlerinizi etkili bir şekilde devreye sokabiliyor, ne de kıvrak hareketler yapabiliyorsunuz. Madem Devil May Cry ya da Prince of Persia türünde bir oyun yapıyorsunuz, en azından onlar kadar çeşitli yapın hareketleri. Havaya kaldırma, yere düşmüş düşmana vurmak gibi hareketler oyunda mevcut değil, ne yazık ki.

Hareket kısırlığı beraberinde görev kısırlığını da getirmiş. Şöyle ağız tadı ile yapabildiğiniz hiçbir görev yok oyunda. Kapalı kapıları kesiyor, güç ünitelerini yıkarak yollar açıyor, gördüğünüz her şeyi kırıyor ve bölüm aralarında

### KULLANICININ DİKKATİNE!

Her iki Jedi için tam 10 adet özellik bulunmakta ve bu özellikleri oyun içerisinde yaptığınız hareketlerin kalitesine göre (fair, good, impressive, masterful) deneyim puanları alarak geliştirebiliyorsunuz. Resminizin etrafındaki barı doldurmak için kesintisiz combo'lar yapmalı, yani düşmana saldırmalısınız. Böylece daha çok puan alabilir, daha sağlam bir Jedi yaratabilirsiniz. Force Push/Grasp/Stun/Heal, Jump/Dush/Area/Critical Attack, Saber Throw ve Grapples, 10 özelliğiniz. İlk olarak Force Push ve Force Heal'ın level'ını artırmaya bakın.





-Anakin? Arkamızdan ne geçti ya?
-Bırak abi ya, kedidir kedi.



karşılaştığınız Jedi Master'ları yenmeye çalışıyorsunuz. Sonuçta bu bir aksiyon oyunu, RPG değil, yine de eskimiş ve demode olmuş görevler Star Wars'a yakışmamış. Ve bu görevler yüzünden oyun bir süre sonra "Hadi beni en tozlu raflarına kaldır!" şeklinde bağırmaya başlıyor. Yanlış anlaşılmasın, mecaz-ı mürsel sanatı kullandım, zira oyunun böyle bir özelliği yok (Öhöm, biri kolonya verebilir mi?).

**ORTA KALİTEDE BİR AKSİYON OYNAMAK İSTİYORSANIZ, SORUN YOK**

## IMPERIAL MARCH

Star Wars'un en sevdiğim yanı müzikleridir. Gerçekten bir başkadır o notalar. Bilim-kurgu ile alakası olmasa da, senfonik ve enstrümantal parçalar oyunun can damarıdır. Bazı bölümleri sırf bu müzikleri duymak için oynadığımı hatırlıyorum. Seslendirmeler için aynı şeyi söyleyemeyeceğim; ara sahnelerdeki film içi konuşmalar güzel, onu karıştırmayalım, ama oyun içindeki konuşmalar tekrar ediyor. Aceleci bir dille "Bitse de gitsek" tarzında bir havada konuşmaları dinliyoruz. Beğenmedim kısacası. Niye uzatıyorsam artık...

Karanlık taraf, aydınlık taraf bir yana, Episode III grafiksel anlamda da bekleneni veremiyor. Birçok kırılma ve hata mevcut. Oldukça köşeli ve karışık gözüken grafikler arasından, takdir edersiniz ki, ne patlama efektleri ne de oyun içiyle hazırlanmış ara sahneler dikkat çekiyor. Oyunda CGI olarak hazırlanmış videolar yok. Onların yerine filmden alınan -ve pek yeterli olmayan- sahneler eklenmiş. Bu bilgiyi çok sonra öğrendik. Ben de, "Vay be nasıl yapmışlar böyle CGI. Neredeyse gerçek yani!" diyordum. Neyse ki Yazı İşleri Müdürü'müz birkaç vuruşta beni eski halime getirdi. Sağ olsun, çok düşüncelidir (Alo, Acil Servis mi?).

| PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR | | KARAR |
|---|---|---|
| Grafik | 05 | Birçok hatası var ve yetersiz. |
| Ses | 07 | Müzikleri iyi, seslendirmeler özensiz. |
| Oynanış | 06 | Bir süre sonra anlamsızlaşıyor. |
| Ömür | 06 | Bonus'lar bol, ama oyun süresi çok kısa. |

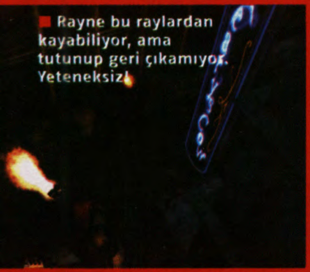
**SW atmosferini yansıtamayan, özensiz ve aceleye gelmiş bir oyun. Lezzetli olduğu söylenemez ve sadece altı saatte bitiyor.** **6/10**

## LUCAS AMCA'YA MESAJ

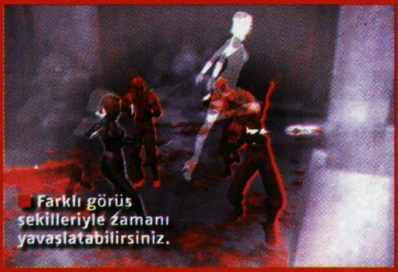
Star Wars fanatikleri zaten oyunu ne olursa olsun denemişlerdir. Bu sınıfın dışında kalanlar için ise söyleyeceğim tek şey var: Orta kalitede bir aksiyon oynamak istiyorsanız, sorun yok. Multiplayer bir oyun arıyorsanız da Episode III işinize yarayabilir, çünkü oyunda iki mod bulunmakta. Versus kısmında oyun içinde ilerledikçe sayıları artan karakterleri seçip bir arkadaşınızla arenalarda kapışabiliyorsunuz. Cooparative kısmında ise yapay zekanın kontrolündeki karakterin yardımıyla -oyunda olduğu gibi- zorlu arenalardan sağ çıkmaya çalışıyorsunuz. "Yapay zeka" demişken belirteyim, tam anlamıyla berbat! Beraber ilerlediğiniz karakterin oyun sırasında size kazandırdığı fazla bir şey yok; düşmana karşı öylece bakakalıyor ve etkili ataklar yapamıyor. Karşınıza çıkan düşmanlar da bir o kadar dengesiz. En başlarda aşırı kolaylar, daha sonraları da şaşılacak kadar zorlar. Bu yüzden bir bölümü birkaç üstün zekalı (!) robot yüzünden yeniden oynamak zorunda kalıyorsunuz, ki bu bardağı taşıran son damlaydı. Sonra Sith'i kovmuşum!

**Volkan Turan**





Rayne bu raylardan kayabiliyor, ama tutunup geri çıkamıyor. Yeteneksiz!



Farklı görüş şekilleriyle zamanı yavaşlatabilirsiniz.



# BLOODRAYNE 2

"Az söz çok iş" diyor Bloodrayne ve kesiyor, yapıştırıyor...



DETAYLAR

DAĞITIM MAJESCO
YAPIM TERMINAL REALITY
FİYAT -
OYUNCU 1
WEBSİTESİ WWW.BLOODRAYNE2.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

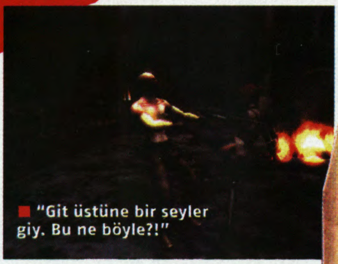
**KISACA**
Ailesini öldürenlerin peşine düşen bir yarı-vampirin hikayesi. Bolca kan, çokça vahşet ve bitmeyen aksiyon.

Bu vampirler de en az zombiler kadar gündemi meşgul eder oldular. Eskiden ne güzel sadece FRP ve RPG'lerde görüyorduk onları. Şimdiyse boyunlarımız her an tehlike altında. Bu işte Blade başrolde zaten. Vampirleri aldı, geçmişten günümüze taşıdı. Bir de şu var: Çeşitleri çıktı bunların. "Yarı" olanı, mutasyona uğrayanı, ilk kan olanı vs...

Elimizdeki örnekte de Bloodrayne bir "dhampir", yani yarı-vampir. Yarım bir vampir normal vampir güçlerine sahiptir, ama insan gibi de düşünebilir. Dilerse düşmanlarının kanını bir vampirle eş değer hızda vakumlar, dilerse de gerektiğinde "dur" diyebilir buna, zayıf vampir iradesinin tersine. Tabii elimize vampir olma fırsatı geçmişken kimseye acıyacak, merhamet edecek değiliz; bu konuda şüpheniz olmasın.

## DÜNDEN BUGÜNE...

... Pek değişen bir şey yok aslına bakarsanız. BloodRayne hala acımasız, yine üstüne yapışık bıçakları var ve karşısındaki düşmanlar her zamanki gibi, gerizekalı. Buradan çıkaracağımız bir sonuç var: Yapay zeka olabildiğince geri. Düşmanlarınız sadece üstünüze koşuyor, biraz hırpalayınca da ölüyorlar. Bu "modellerin" üstünüze ateş açanı, kendince aksiyon yaratmaya çalışıp gard alanı da var, ama yeterli değil. Sizin bıçaklarınıza, kurşunlarınıza karşı kendini korumayı bir yere kadar başarabilen düşmanlarınız, işin içine "Harpoon" (zıpkının karada kullanılan versiyonu) girince tam anlamıyla iptal oluyorlar. Harpoon saldırınız o kadar güçlü ki, düşmanlarınız asla karşı koyamıyorlar (yapımcılar isteseler bunu önlerlerdi, ama ilgilenmemişler nedense). İşlem çok basit: Makineli tüfekli düşmana zıpkınınızı atıyorsunuz, silahını çekiyorsunuz ve zavallı kurbanınızın üstüne atlayıp tek hareketle infaz ediyorsunuz. Bunu her düşman için



"Git üstüne bir seyler giy. Bu ne böyle?!"



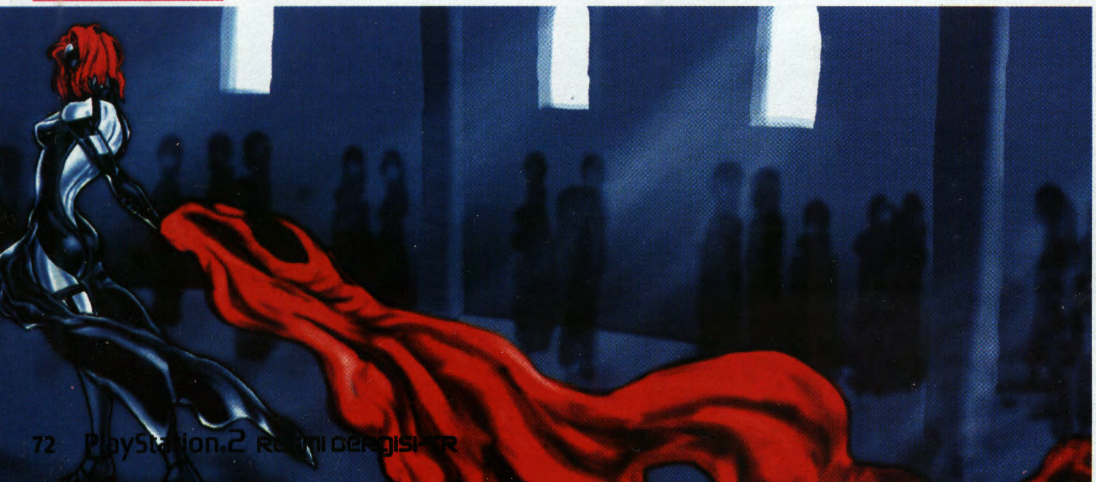
Düşmanlarınızı bir an önce haklamazsanız, ellerindeki tüm cephaneyi üstünüze boşaltıyorlar.

yapabildiğinizi düşünürsek çatışmaların kısa ömürlü olduğunu söyleyebiliriz.



## ÇEKMESENE KARDEŞİM!

Oyunun üzerinize saldığı düşmanları duvarlara, şöminenin içine, bir kolonda niye bulunduğu belli olmayan iki metrelik dikene fırlatmak çok zevkli; bu konuda hemfikiriz. Ek olarak Rayne'in başka saldırıları da bulunuyor. Artık elindeki bıçakların saldırı mesafesi daha kısa, ama daha etkili. Onlarca komboyla düşmanlarınızın hakkından gelmenin birçok farklı yolu var. Onları bıçaklarınızla söğüş yapabilir veya enerjinizi, Rage barınızı doldurmak için üstlerine atlayıp kanlarını emebilirsiniz. Silahlarınızın cephanelerini doldurmak için de bu yolu kullanabilirsiniz. Bu demek oluyor ki, oyun boyunca ne cephane, ne de sağlık kutusu için çevreyi araştırmanız gerekiyor. Bu aynı zamanda ateşli silahlarınızın biraz garip olduklarını da gösteriyor. Oyunun hemen başlarında bulacağınız efsanevi tabancalar, biraz canlı olduklarından, biraz da şımartıldıklarından kanla besleniyorlar. Yani bildiğiniz 9mm'lik kurşunlar yerine, kanla çalışıyor bu silahlar. Üstelik şekil de değiştirebiliyorlar. Bir shotgun bir makineli tüfek olup, daha fazla kanla, ama daha güçlü olarak çalışabiliyor. Ve onlara







## RAYNE VS. BLADE

**İkisi de yarı-vampir, ikisi de karizmatik, ikisi de kötülerin ezeli düşmanı. Bir kadın, diğeri erkek; onları farklı yapan sadece bu. Eh, durum böyle olunca onları kapıştırmadan da duramayacağım. Acaba hangisi, hangi konuda daha iyi, neden başarısız? Yanıtı burada!**

| | RAYNE | BLADE |
|---|---|---|
| Karakter, kişilik, insani değerler | Kendisini dünyanın hakimi olarak gördüğü için, bu değerlerini çoktan kaybetmiş, ama ailesini katledenlerin tüm soy ağacını yerle bir etmeye de kararlı.  | Rayne'den iyi olmasın, karakteri çok sağlamdır. Taraf değiştirmez, kötüleri sevmez. Biraz ruhsuz, ama o kadar olay görmüş geçirmiş, o da oluversin.  |
| Oyunlar | O bir oyunla podyuma adım attığı ve bu konuda başarılı da olduğu için bir adım önde. Ha, devamını beceremedi, ama olsun. | PSOne'da bunun bir oyunu vardı ki, görseniz kahkahalara boğulursunuz. Çok kötüydü, çok. İkincisi de bir şeye benzemedi. |
| Filmler | BloodRayne Amerika'da çok iyi satış rakamlarına ulaşınca bir de filmi yapıldı. Üstelik başrolde de Terminator 3'ten Kristanna Loken vardı. Blade'in ikinci ve üçüncü filmlerine kat kat tercih ederim. | İlk filmi inanılmazdı. İkinci film kötüydü. Üçüncüsünde dibe vurdular tam anlamıyla. Blade IV gelirse şaşırmam, ama koşarak da gitmem. Güzelim konsepti mahvettiler. |
| KAZANAN | **Ve bu yarışın galibi... Böyle anlamsız bir karşılaşmanın kazananı olamaz ya! Yok artık! Ne bu, Capcom vs. Street Fighter mı?** | |



## YETERİNCE KAN BAĞIŞLAMAZSANIZ KANINIZI EMMEKTEN GERİ KALMIYORLAR





**...yunun ne kadar kanlı olduğunu ...melerle anlatamadıysam, ...ekran görüntüsü işimi ...ylaştıracaktır.**

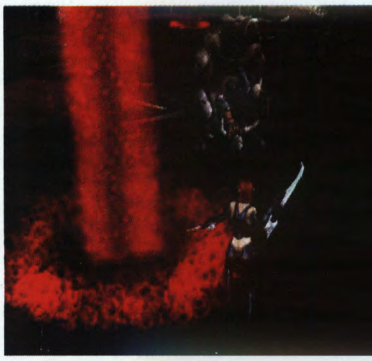
yeterince kan bağışlamazsanız, kanınızı emmekten de geri kalmıyorlar. Dedim size, "Şımarık bunlar" diye... Terbiyesizler!

### PRINCE'TEN ESİNTİLER

Rayne'i sadece dövüşüyor sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. O akrobatik bir değer aynı zamanda. Günümüzde hangi duvarda başı boş gezen ve akrobatik hareketlere izin veren demir çubuklar takılıdır, orası bilinmez, ama buradaki şehirde her duvarda bir tutam mevcut. Rayne de ulaşamadığı yerlere gitmek için demirleri kullanıyor. Yalnız Prince kadar esnek hareket edemediğinden hareketleri biraz donuk.

Hazır eksi yönlere başlamışken devam edelim. Oyunun %80'ini oluşturan dövüşler, maalesef fazlasıyla tekrar ettiği ve çok kötü animasyonlarla hazırlandığı için sizi itebiliyor. Düşmanınıza vurup vurmadığınız asla anlaşılmıyor. Rag-doll, yani "bez bebek" fizik modellemesi başarılı olsa da, durumu kurtarmaya yetmemiş.

Kafa, kol koparma, infaz etme ve bolca vahşeti yüzünden yine çekici bir oyun BloodRayne, ama bana kalırsa üstünde fazla durmaya gerek yok. Bir yere kadar eğlenceli, sonrası... Boş. ■ **Tuna Şentuna**



| PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR | | KARAR |
|---|---|---|
| Grafik | 07 | Animasyonlar yetersiz. |
| Ses | 07 | Metal müzikler iyi. |
| Oynanış | 06 | Bir dolu kombo, ama tekrar ediyor. |
| Ömür | 06 | Parçala, ilerle, yok et, ilerle... Sıkar ama! |

**İlk oyun kadar orijinal değil. Oynanışı tekrar ediyor, animasyonları kötü... Olmamış, otur. Bir! Şey, altı!**

**6/10**





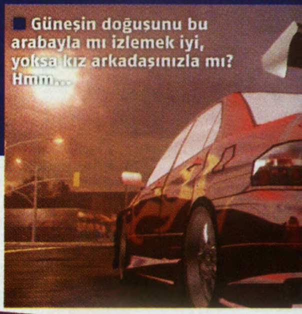


Yarışlara motosikletler ve arabalar karışık olarak katılabiliyor.



Burnout kadar değil, ama burada da rakiplerinizi yoldan çıkarmak isteyeceksiniz.





Güneşin doğuşunu bu arabayla mı izlemek iyi, yoksa kız arkadaşınızla mı? Hmm...

# MC3: DUB EDITION



## "Uçuyorum, uçuyoruuuuuum... Ha? Aa yerdeymişim..."




### DETAYLAR

DAĞITIM ROCKSTAR
YAPIM ROCKSTAR SAN DIE.
FİYAT -
OYUNCU 1-8
WEBSİTESİ WWW.ROCSTARGAMES.COM/MC3
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR

### KISACA

Rockstar Games'in MC serisindeki üçüncü oyunu. Daha fazla lisanslı araç, daha geniş şehirler ve her şeyin daha fazlası...

PS2'nin hızlı yarış oyunlarını saymamız istense (bunu da hep yapıyorum; herhalde kimse şimdiye kadar "say" demedi diye) ilk sıraya tartışmasız Burnout'u koyarız. Hemen ardındansa Midnight Club'ı... NFS: Underground'ı listeye almayız mesela, çünkü o daha gerçekçiydi. Ya Midnight Club? Her zaman oyunun arcade havasını korudu yapımcılar ve hızı, heyecanı ön planda tuttular. Yarış oyunlarında modifiye moda olduğu için, DUB Edition'da Rockstar da bu konuya özen gösterdi. Böylece ortaya hem hızı ve aksiyonu bol, hem de diğerlerinden hiçbir konuda geri kalmayan bir yarış oyunu çıkmış oldu. İşte böyle süper bir oyun MC3 (Rockstar'dan aldığım komisyonu açıklayacak değilim, hiç beklemeyin).



Bir Nissan Skyline'ım olsun, sağ kolum olmasın, kullanamayayım o arabayı... Olmadı bu!

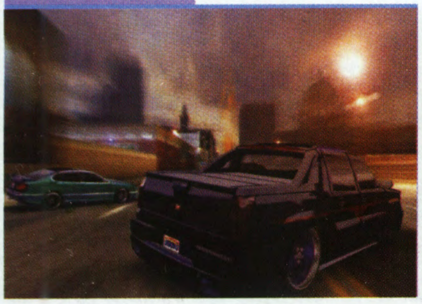
### BOŞ SOKAKLAR

İşte bu büyük bir yalan, çünkü sokaklar araç dolu. Herhangi bir yarışta derdiniz rakipleriniz olmayacak, daha çok trafikle mücadele edeceksiniz. Yine konuya balıklama daldım (Tuna olduğundan mı? – FA), farkındayım. Aslında memnunum bundan, ama okurları da düşünmek gerek.

Bu oyuna "Career" diyerek başlamak en doğrusu, çünkü asıl mücadele orada. Career'le biraz zaman geçirmiş olan herkes Arcade seçeneğiyle hızlıca yarışlara katılabilir. Online bağlantıya sahip olanlarsa tam anlamıyla yaşadı, çünkü çok eğlenceli. Arcade mod'undaki tüm yarışlara katılabileceğiniz gibi (en fazla sekiz kişiyle), bu modun sunduğu özel power-up'ları da online oyunda kullanabiliyorsunuz. Oyuna bir araba satın alarak başlıyoruz tabii ki. Daha sonra bu arabayı alıp satın aldığımız şekliyle dışarı çıkarıyoruz, çünkü başlangıçta modifiye edecek paramız yok. Haritadan kimlerle yarışmak isteyebileceğimizi mavi oklarla görüyoruz. Bu mavi oklar rakip araçlar ve onlarla yapacağınız yarışları kazanırsanız, garajınızda birtakım değişiklikler olacak. Haritada görülen kırmızı noktalar, istediğinizde katılabileceğiniz yarışlar. Paranız azsa veya hızlıca tek bir yarışa katılmak istiyorsanız bunları tercih edebilirsiniz. Sarı renkli kupalar ve yıldızlarsa asıl olayımız. Bunlar turnuvaları simgeliyor. Büyük paralar, yeni araçlar ve aracınıza takabileceğiniz tüm yeni parçalar bu yarışların ardından geliyor.

### ZONE, AGRO... BUNLAR DA NE Kİ?

Bir önceki Midnight Club'daki "Slipstream Turbo", "2-Wheel Drive" gibi basit araç özelliklerine bu sefer direkt olarak ulaşıyorsunuz, çünkü MC3'te bunların alası var. Ama önce farklı araç tiplerini tanımamız gerekiyor. Daha önce elimizde sadece spor arabalar ve motosikletler vardı hatırlarsanız. Bu seferse; Amerikan arabaları, ezgzotik arabalar, spor motosikletler, chopper'lar ve hatta SUV'lar ("lüks kamyonet" mi denir buna?) olarak ayrılıyor araç çeşitleri. Böylece oyunun monotonluğu büyük ölçüde düşüyor; zira her aracın oynanışı çok farklı. Mesela SUV'lar –buzda kayar gibi– bir türlü adam gibi ilerleyemiyor, ama başka bir arabayla kafa kafaya geldiğinizde kazanan siz oluyorsunuz. Chopper'lar da aynı





Gerekirse hatalı sollayın!







## PSP'DE MIDNIGHT CLUB 3



Olmaz ya, daha PS2 almadan PSP aldınız ve PSP'de MC3 oynamak istiyorsunuz. Peki, kızmayın. Eğer PSP'nin Avrupa çıkışını beklemeden başka bir ülkeden bu ufak mucizeyi elde ettiyseniz, MC3 için daha fazla beklemenize gerek yok. PSP versiyonunun PS2'dekinden pek farkı yok aslında; araçlar, şehirler, araç özellikleri ve modifiye olanağı aynı şekilde PSP'de de bulunuyor. Tek fark, online mod'unun altı kişiyle sınırlı olması (Wi-Fi üzerinden). Burnout Revenge gelene kadar PSP'nin en hızlı yarışı MC3 olacak herhalde.



SUV'lar gibi esneklik adına bir şey veremiyor, fakat hızlı. Bu liste bu şekilde uzayıp gidiyor. Ve farklı araç tiplerinin farklı güçlerle donatıldığı haberi çalınıyor kulağımıza (Midas mısın be Tuna! - FA). Agro gücünü ele alalım; SUV'ların ve lüks arabaların (Chrysler, Mercedes) alabildiği Agro ile aracınızı bir süreliğine hasar almaz hale getirebilir ve çarptığınız herhangi bir aracı onlarca metre öteye fırlatabilirsiniz. Spor motosikletlerin ve spor arabaların ilgi alanına giren Zone, çok daha seri hareket etmenize olanak tanıyor (açılımı, "zaman yavaşlıyor, ama siz yavaşlamıyorsunuz"). Son olarak, yalnızca Chopper ve Amerikan arabalarının alabildiği Roar, menzilinizdeki araçları tek tuşla dağıtmanızı sağlıyor. Bu güçlerle hem oyun daha heyecanlı hale geliyor, hem de yarışlarda geride kaldıysanız, birincilik için şansınızı kaybetmiyorsunuz.

**AGRO İLE ARACINIZI BİR SÜRELİĞİNE HASAR ALMAZ HALE GETİREBİLİRSİNİZ**

Bir GT4 fanatiği bu oyundan istediğini alamayabilir, ama hızlı ve uzun bir yarış isteyenler için MC3'ten iyisi yok. Görsellik ve performans değişikliği adına modifiye imkanı da sunuyor. Hayır, daha ne olabilir ki bir yarış oyununda? Zaman zaman zorlasa da, ama öyle, böyle... Hah, bitti yerim, hayırlı olsun.

**Tuna Şentuna**

| PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR | | KARAR |
|---|---|---|
| Grafik | 09 | Devasa üç şehir, 50'den fazla araç. |
| Ses | 09 | Farklı türlerden onlarca parça... |
| Oynanış | 09 | Arcade oynanış, farklı araç hareketleri... |
| Ömür | 09 | Career'ı bitirseniz bile online mod var. |

**Bulabileceğiniz en iyi sokak yarışı oyunu. Burnout'un hızlı oynanışı sizi sardıysa, devam ettirmek için MC3'ü deneyin.** **9/10**

## "HAYIR" DİYEBİLİR MİSİNİZ?

MC3'teki bu araçları gerçek hayatta görsek, yaklaşık 18 dakika (istatistikler böyle diyor) bakarız, sonra ışık görmüş sinek gibi araca dokunma amacıyla ilerleriz. Mesela hangileri mi?

### HEM LÜKS, HEM SPOR

Böyle bir Chrysler'ın yanında durmak için bile para verilebilir. Ya da hazır yanında durmuşken içine de girsek...



### JAPON CANAVARI

Bir Mitsubishi Lancer demek, yani size nasıl anlatayım... Ün, şöhret ve mutluluğun makineleşmiş hali... Acaba?



### HIZ VE TUTKU

"Beni modifiye et!" diye bağ ıran bir arabaya hayır diyemeyiz ve bu hale getiririz. Gerçeği olsa da binsek ya! Kaç paraydı bu?





# NARC

## Bu şehirde gerçekten güneş doğmuyor!




### DETAYLAR

| | |
|---|---|
| DAĞITIM | MIDWAY |
| YAPIM | MIDWAY |
| FİYAT | - |
| OYUNCU | 1 |
| WEBSİTESİ | WWW.MIDWAY.COM |
| 60HZ MODU | YOK |
| GENİŞ EKRAN | VAR |
| SURROUND SES | VAR |
| ONLINE | YOK |

**KISACA**
Küçük bir şehirde geçen bu polisiye oyununda her istediğinizi hesap vermeden yapabiliyorsunuz. Öldürün, yakın, patlatın, çalın... Sakin olun!

Suç Rockland şehriyle özdeşleşmiş, insanların huzuru kaçmıştır. Yollar artık yürünmez hale gelmiştir. Uyuşturucu peynir-ekmek gibi satılmakta, Liquid Soul diye bir marka efsane olmak üzeredir. Çünkü bu uyuşturucu, keyiften çok, güç vermektedir... Ve şehre iki polis atanır. İnsanlar umutlanır, "Şehirde güneş doğacak" diye. Ama... Bir dakika! Bu polisler de "onlardan" çıktı. Hayır! Onlar da bu işin bir parçası! Durun bir saniye, ben bir şey yapmadım ki! Beni niye tutukluyorsunuz?!

### -NARC! NARC! -KİM O?

Aslına bakarsanız yukarıdaki yazı NARC'ı özetlemeye yetiyor. Oyun mekan olarak GTA'ya benzer bir şehirde geçiyor. Kabul ediyorum, GTA abartı bir örnek oldu; State of Emergency desek daha doğru, çünkü şehir ufacık. Şehri baştan aşağıya dolaşmak dakikalar ile ifade edilebilir. Bu şehirden sorumlu olan iki polisi kontrol ediyorsunuz siz de. Bir polis ne yapar? Ya da iki? Özetle; suçluları bulur, tutuklar, öldürmediyse hapse tıkar. Bunları yapabiliyorsunuz. Oyunu değişik kılan özellik ise suçlu gibi davranabiliyor olmanız. İster gider hap satıcılarından hap alıp içersiniz, ister masum insanları tekmeleyerek para gasp ederseniz... Tatmin olmazsanız, sebepsiz yere gider birini gebertir, polis arabalarını havaya uçurursunuz. Oyun size bu imkanları veriyor. Lakin bu güzellik, "ceza" kavramı olmadan hiçbir anlam ifade etmemekte. Bunca sadistliği yaptıktan sonra bir tek polis bile gelip sizden hesap sormuyor. Peşinize polis düşmeyeceğini bildiğinizden de bu suçları işlemek bir süre sonra anlamsızlaşıyor (ceza fetişisti olmuşuz da haberimiz yok).

Her iki polis için, iyiyi veya kötüyü oynayabiliyorsunuz. Suç çetesine ait bir polisin açığa çıkması için marihuana satmanız bile gerekebiliyor. Görevler bu tip ilginç temalar içerse de çoğu boş ve sıkıcı; "şu noktaya git, şunu takip et, şunu öldür, şu kadar para topla"dan öteye gidemiyor.

Tutukladığınız suçluların ceplerinden dökülen X, LSD, marihuana vb. birçok çeşit uyuşturucuyu inventory'nize alabiliyorsunuz. Eğer "iyi polisçilik" oynuyorsanız, bunları polis departmanının kanıt odasına verebilirsiniz. Ama daha eğlenceli bir yol var: Bunları içebilirsiniz! LSD'yi aldıktan sonra ekran bulanacak, çevrenizdeki insanların suratları şeytana dönüşecek. Ya da marihuana içerseniz ekran yavaşlayacak ama daha iyi nişan alabilecek, tek kurşunla adam öldürebileceksiniz.



Uyuşturucuyu alınca uçabiliyorsunuz (!).



Grafikler monoton ve estetikten uzak.

### -BEN SAPI... POLİS YANİ!

Bu eğlenceli oynanış maalesef çok kötü kontroller ve kamera açıları tarafından heba edilmiş. Yönlendirmede pek sorun yokken, dövüşürken bir şeyler ters gidiyor. Otomatik nişan alabilseniz de sağ joystick'le hedef almak zor. Hedefi düşman üzerinde tutmak çok zor. Takla atma ve hoplama hareketleri ise nedense hiçbir işe yaramıyor, zıplama deseniz, oyunda üstüne zıplanacak bir yer yok.

Sonuçta NARC, yüzeysel oynanışı ve zor kontrolleriyle "sınırlı" bir oyun. Açıkçası oyunu oynamak her yönden sabır istiyor. Biz de sabırlı davrandık, sizin için kendimizi feda ettik, oynadık. Ama NARC 2: Bakın Bu Daha Güzel'e kadar bir daha oynayacağımızı sanmıyoruz.

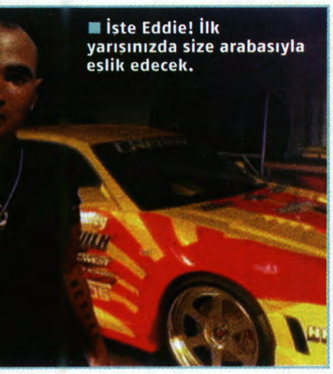
**Volkan Turan**



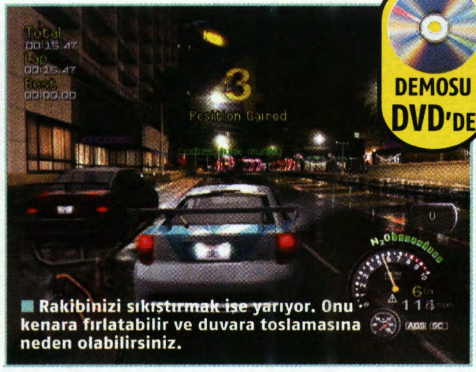
**PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR**

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 03 | Gerçekten çok kötü. |
| Ses | 07 | Seslendirmeler başarılı, müzik yetersiz. |
| Oynanış | 05 | Kontrol problemi hiç bitmiyor. |
| Ömür | 05 | Fazla yaşamaz! |

**Orijinal fikirler var, ama genel olarak bakınca oyun çok geride kalıyor. Beş yıl önce olsa neyse de, AB'ye gireceğimiz şu günlerde...** **5/10**



■ İste Eddie! İlk yarısınızda size arabasıyla eslik edecek.



■ Rakibinizi sıkıştırmak ise yarıyor. Onu kenara fırlatabilir ve duvara toslamasına neden olabilirsiniz.

DEMOSU DVD'DE



■ Az önce tanıştığınız Eddie arabasının bu görüntüsünden sonra size neler yapabilir, biz de bilemiyoruz.

# SRS: STREET RACING SYNDICATE

## Kızlar, güzel araçlar, pistler, kızlar ve kızlar...



### DETAYLAR

**DAĞITIMCI** CODEMASTERS
**YAPIMCI** EUTECHNYX
**FİYAT** -
**OYUNCU SAYISI** 1-2 (1-4 ONLINE)
**WEB SİTESİ** WWW.SRSGAME.CO.UK
**60HZ MODU** YOK
**GENİŞ EKRAN** YOK
**SURROUND SES** VAR
**ONLINE** VAR

**KISACA**
Güzel Amerikan kızların etrafınızda dans ettiği, lisanslı araçlarla yarıştığınız bir yarış oyunu. Derin kariyer modu ve modifiye için birçok parça bulunmakta.

Burnout 3: Takedown ve Need for Speed Underground 2'nin ardından "seri üretime" geçen firmalar bu iki oyuna benzer yarış oyunları ile karşımıza çıkmaya devam ediyor. Şikayetçi miyiz? Tabii ki hayır...

Oyunumuzda üç adet mod bulunmakta. Arcade; araç, pist ve parkur sayısı seçip hızlıca yarışa başlayabileceğiniz mod; derinliği yok. SRS'nin güzelliği ise Street Mode'da... Burada şehirleri dolaşıyor, yarışlara katılıyor, dereceye girip para kazanıyorsunuz. Kazandığınız paralar ile daha hızlı arabalar satın alabiliyor, bu arabaları daha iyi ve yararlı parçalarla modifiye edebiliyorsunuz.

Oyunda "para" demek, aslında "her şey" demek. Bazı yarışlara girmek için istenen paraya sahip olmanız, para kazanmak içinse daha iyi derece yapmanız gerekiyor. Daha başarılı olduğunuz zaman farklı şehirlerden teklifler alıyorsunuz. Başarılı oldukça saygınız da (respect) artıyor. Peki bunun avantajı ne? Tabii ki hatunlar! Nasıl, sevdiniz değil mi? Kariyeriniz arttıkça güzel kızlara ulaşabileceğiniz yeni yarışlar açılıyor ve kazandığınızda bu kızlar sizin tarafınıza katılıyor. Yalnız bu yarışların zor olduğunu unutmayın. Normal checkpoint yarışlara katılacağınız gibi; rakibe dokunmama, kısa bir sürede yarışı bitirme, yoldan dışarı çıkmama vb. zor görevler de alacaksınız.

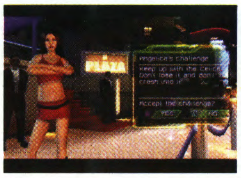
### ANADOL GÖRÜNÜMLÜ HONDA

SRS'te tam 50 adet lisanlı araç var (Toyota, Lexus, Subaru, Nissan, Civic Volkswagen vs).



■ "Biliyordum, uçabileceğimi biliyordum! Ha? İyi de, nasıl ineceğim?! İmdaaaat!"

### TUTTI FRUTTI



Kendinize yeterince güveniyorsanız Respect Challenge altında Angelica'nın görevini oynayın ve Toyota Celica'yı yakalamaya çalışın.



Ve yarış bitti! Kazandınız! Böylece Angelica'yı da tavlamış oldunuz. Ne kadar şirin değil mi?



İşte size gerçek bir kız (hem de kırmızılı, auu); kısa bir şov yapmak için hazır. Şovun içeriğini anlatıp her şeyi mahvetmek istemeyiz tabii. Sizin tarafınıza geçen her kız -ki bu kızlardan 18 adet var- bu kısa şovu yapıyor.

Araçların sürüş modellemesi gerçeğe olabildiğince yakın, ama ortak bir sorun var tamamında; asla hızı hissedemiyorsunuz. 200 km hızla gittiğinizi ibrede görseniz de 50 km ile gidiyormuş gibi hissediyorsunuz. Bu da oyunun heyecanını bitiriyor ve sizi "yarışçı olma" duygusundan uzaklaştırıyor. Bir de peşinize güvenlik aracı takılıyor ki, sormayın; tehlikeli gittiğinizi anlayınca peşinize yapışıyor ve ondan kolay kolay kurtulamıyorsunuz.

Oyunun multiplayer moduysa eğlenceli. Bir arkadaşınızla tek PS2'de oynayabildiğiniz gibi (iki kişiyle), online olarak da dört kişiye kadar yarışabiliyorsunuz. Zaten oyunun en etkileyici özelliği bu (şu hatundan sonra). İşte SRS böyle bir oyun. Göze hitap etse de, bizi "yarışçı" yapamayacak kadar çaylak. ■ **Volkan Turan**




**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 07 | Videolar, araçlar, pistler ve kızlar güzel. |
| Ses | 04 | Basit hip-hop şarkıları. |
| Oynanış | 06 | NFS değil, ama online modu unutmayın. |
| Ömür | 07 | Kızları tarafınıza çekmek uzun sürüyor. |

**Kızlar güzel, bu konuda bir sorun yok. Ama yeterli değil. Hızlı ve daha iyi bir yarış oyunu arıyorsanız MC3'ü oynayın.** **6/10**

Daha fazlası için
wap.cepmaster.com
www.cepmaster.com

# CEPMASTER™

**Kodu yaz 3335'e gönder.** 3335

## En Popüler Melodiler

| | Monofonik | Polifonik | Gerçek Ses |
|---|---|---|---|
| Acem Kızı | CD4795 | CD74795 | CD24795 |
| Alihan - Bu Kadın Neden Ağlıor | CD4322 | CD74322 | CD24322 |
| Alişan - İkimize Birden | CD5327 | CD75327 | CD25327 |
| Alişan - Yalan Oldu | CD5328 | CD75328 | CD25328 |
| ALİYE | CD4415 | CD74415 | |
| B.Mardini - Senden Çocuğum Olsun(1) | CD5380 | CD75380 | CD25380 |
| B.Mardini - Senden Çocuğum Olsun(2) | CD5396 | CD75396 | CD25396 |
| Bir İstanbul Masalı | CD3399 | CD73399 | |
| Çökertme | CD1784 | CD71784 | |
| D.Akalın - Bittim Gözünaydın | CD4778 | CD74778 | CD24778 |
| Demet Akalın - Aşkın Açamadığı Kapı | CD5373 | CD75373 | CD75373 |
| Dido | CD4797 | CD74797 | |
| Dizi Müziği - Berivan | CD1840 | CD71840 | |
| Dizi Müziği - Sensiz Olmuyor | CD5314 | CD75314 | |
| Dizi Müziği - Yağmur Zamanı | CD4757 | CD74757 | |
| G.Kırdar - Yerine Sevemem | CD4738 | CD74738 | CD24738 |
| Gökhan Kırdar - Üstüme Basıp Geçme | CD5264 | CD75264 | |
| Gülşen - Nazar Değmesin | CD4731 | CD74731 | CD24731 |
| H.Yener - Acı Veriyor | CD4724 | CD74724 | CD24724 |
| Haziran Gecesi - Yağmur | CD4735 | CD74735 | |
| Hepsi - Yalan | CD5436 | CD75436 | |
| İ.Şeşen - Sarılınca Sana | CD5297 | CD75297 | CD25297 |
| İ.Tatlıses - Aramam | CD4607 | CD74607 | CD24607 |
| İ.Tatlıses - Bir Kulunu Çok Sevdim | CD3085 | CD73085 | CD23085 |
| İ.Tatlıses - Kavur Balıkları | CD4610 | CD74610 | CD24610 |
| İ.Tatlıses - Leylim Ley | CD4615 | CD74615 | CD24615 |
| İ.Tatlıses - Mutlu Ol Yeter | CD4188 | CD74188 | |
| İ.Tatlıses - Rındamın | CD4619 | CD74619 | CD24619 |
| İ.Tatlıses - Yalnızım Dostlarım | CD4189 | CD74189 | |
| İsmail Y.K. - Nerdesin | CD4244 | CD74244 | CD24244 |
| İsmail Y.K. - Son Defa | CD4236 | CD74236 | CD24236 |
| İsmail Y.K. - Şappur Şuppur | CD4237 | CD74237 | CD24237 |
| İsmail Y.K. - Tıkla | CD4234 | CD74234 | CD24234 |
| İzel - Bir Dilek Tut Benim İçin | CD5418 | CD75418 | CD25418 |
| Kurtlar Vadisi - Bu Aşk | CD4761 | CD74761 | CD24761 |
| Kurtlar Vadisi - Bu Aşk | CD4761 | CD74761 | CD24761 |
| Kurtlar Vadisi - Cendere | CD4709 | CD74709 | CD24709 |
| Kurtlar Vadisi - Halil İbrahim | CD4734 | CD74734 | CD24734 |
| Kurtlar Vadisi - Pusu | CD4696 | CD74696 | CD24696 |
| Misket | CD1777 | CD71777 | |
| O Şimdi Asker | CD5153 | CD75153 | CD25153 |
| O.Ölmez - Su Misali | CD3898 | CD73898 | |
| P.Dinçöz - Hasta Ettin | CD5502 | CD75502 | CD25502 |
| S.Şahin - Özledim | CD2920 | CD72920 | |
| Tual - Tiryakinim | CD5586 | CD75586 | CD25586 |
| Ü.Besen - Nikah Masası | CD2880 | CD72880 | CD22880 |
| Y.Tilbe - Çabuk Olalım Aşkım | CD2209 | CD72209 | CD22209 |
| Y.Tilbe - Çat Kapı | CD2207 | CD72207 | CD22207 |
| Y.Tilbe - Yar Yanına Geleceğim | CD5403 | CD75403 | CD25403 |
| Zerda | CD2224 | CD72224 | |

*Monofonik melodiler aynı zamanda SÜPER NON-STOP MELODİ'lerdir.*

## Extra-Long Melodiler

*Sadece Polifoniktir!*

| | |
|---|---|
| CD74863 | Acem Kızı (POLAT'ın CEP MELODİSİ) |
| CD74444 | ALİYE |
| CD74686 | Dizi Müziği - Berivan |
| CD74852 | Kurtlar Vadisi - Halil İbrahim |
| CD74862 | Alişan - İkimize Birden |
| CD74445 | Bir İstanbul Masalı - ALİYE (Mix) |
| CD74873 | B.Mardini - Senden Çocuğum Olsun |
| CD74555 | İsmail YK. - Nerdesin |
| CD74864 | İsmail Yk - Tıkla |
| CD74675 | S.Bağcan - Sivasın Yollarına |

## Çılgın Melodiler

*Sadece Polifoniktir!*

| | |
|---|---|
| CD73452 | Afrika Dansı(Melodi) |
| CD73453 | Afrika Dansı(tam tam) |
| CD74891 | Arap Darbuka |
| CD73454 | Eski Telefon Zili |
| CD74440 | Gucuklu Saat |
| CD73883 | Latin Rüzgarı |
| CD73457 | Manyas Kuş Cenneti |
| CD74890 | Oryantal Darbuka |
| CD73458 | Romantik Dalgalar |
| CD73460 | Savaşın Sesi |

## Gerçek Sesler

| | |
|---|---|
| CD24637 | ALOOO AÇSANA TELEFONU |
| CD24624 | Bebek Gülmesi |
| CD24652 | Dülülülü Telefon Çalıyo Açsana |
| CD24457 | Eşek |
| CD24455 | Kuş Sesi |
| CD24623 | Mesaj Var Mesaj |
| CD24653 | Zırrrrrrr Telefon Çalıyo |
| CD24447 | Polis Telsizi (1) |
| CD24635 | Polis Telsizi (2) |
| CD24639 | Sert Ossuruk |

*Cover Versyion*

| | |
|---|---|
| CD25533 | CANDY SHOP |
| CD25379 | DALE DON DALE |
| CD25535 | DROP IT LIKE ITS HOT |
| CD25534 | GALVANIZE |
| CD25547 | GET RIGHT |
| CD25549 | HOTEL CALIFORNIA |
| CD25550 | HOW WE DO |
| CD25552 | IN THE SHADOWS |
| CD25554 | IT'S LIKE THAT |
| CD25561 | MILKSHAK |
| CD25564 | MY IMPORTAL |
| CD25568 | OBSESION |
| CD25572 | RED BLOODED WOMAN |
| CD25576 | SHUT UP |
| CD25532 | THE KILLER SONG |
| CD25531 | THE SOUND SAN FRANCISCO |
| CD25583 | WE WILL ROCK YOU |

## SÜPER VİDEO

Muhteşem, sesli videol



CD8161 M.SANDAL İsyankar — CD8174 P.DİNÇÖZ Hasta Ettin — CD8146 GÜLŞEN Sakıncalı — CD8102 Trampetçi — CD8123 Bıçak Fırlatma — CD81 Memati' Vedas

## TEMA

SADECE EKRANI DEĞİL, TÜM MENÜSÜYLE SANA Ö



CD11019 — CD11013 — CD11004 — CD11026 — CD11003 — CD11171 — CD11

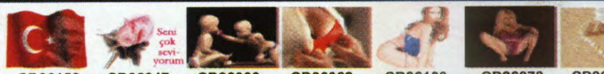
## RENKLİ ARKA PLAN



K.VADİSİ CD93509 — CD92430 — CD94012 — CD94171 — CD90625 — CD91812 — CD9

CD93318 — CD94252 — CD94273 — CD94121 — CD93009 — CD94274 — CD9

## HAREKETLİ MESAJ



CD96156 — CD96047 — CD96066 — CD96062 — CD96100 — CD96078 — CD96

## LOGO

CD30002 — CD30001 — CD32674 — CD32677 — CD32119 — CD3087

CD30043 — CD30132 — CD32653 — CD32436 — CD31874 — CD305

## RESİMLİ MESAJ

Resimli Mesaji arkadaşınıza gönderme
önce kendi cebinize yükleyip, sonra arkadaşına gön

CD62694 — CD62171 — CD63653 — CD61388 — CD61353 — CD626

CD61065 — CD63656 — CD62729 — CD62023 — CD62431 — CD626

**AÇIKLAMALAR** **ARKADAŞINA GÖNDERMEK İÇİN :** KOD numarasını yaz, bir boşluk bırakıp arkadaşınızın cep numarasını yaz, 3335'e gönder, arkadaşını sevindir. **Örnek : CD2209 0532XXXXXXX** Arkadaşınızın GSM operatörü ne olursa olsun her marka ve modeldeki cep telefonunuz ile LOGO, MELODİ, RENKLİ ARKA PLAN ve TEMA gönderebilirsiniz. Resimli Mesajları önce kendi cebinize indirebilir ve sonra arkadaşınıza iletebilirsiniz. **DESTEKLEYEN MODELLER: MELODİ;**NOKIA 3110, 8110 ve 5110 dışındaki tüm NOKIA modelleri ve destekleyen tüm SAMSUNG modelleri. **EXTRA-LONG ve POLİFONİK MELODİ;**Polifonik melodi çalabilen ve GPRS desteği olan tüm Nokia, Sony-Ericsson, Motorola, Siemens, Samsung ve Panasonic modelleri içindir. **GERÇEK SESLER (TRUE TONE);**NOKIA N-Gage, N-Gage QD, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7610, 7650. SONY ERICSSON K500, K700, K700i, P900, P900i, T68i, T230, T300, T310, T610, T630, Z600. MOTOROLA C450, C550, E398, V300, V500, V600. **RENKLİ ARKA PLAN ve HAREKETLİ MESAJ;**Renkli ekranlı ve GPRS desteği olan tüm Nokia, Sony-Ericsson, Motorola, Siemens, Samsung ve Panasonic modelleri içindir. **TEMA:**NOKIA 3220, 3230, 6600, 7610. SONY ERICSSON T68i, T230, T300, T310, T610, T630, Z600. **LOGO;**NOKIA 3110, 8110 ve 8110i dışındaki tüm NOKIA modelleri ve destekleyen tüm SIEMENS ve SONY ERICSSON modelleri. **RESİMLİ MESAJ;**NOKIA 3110, 5110, 6110, 6150, 8110 ve 8110i dışındaki tüm NOKIA modelleri. SONY ERICSSON R520m, T20e, T29, T39, T65, T68, T68i, T200, T230, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. MOTOROLA A835, A920, C333, C336, C350, C450, C550, E398, E365, C651, MPX200, T720, T720i, V80, V220, V300, V500, V525, V600. Desteleyen SIEMENS ve SAMSUNG modelleri. **SÜPER VİDEOLAR:**NOKIA; N-Gage, N-Gage QD, 3220, 3230, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7610. SONY ERICSSON; S700i, K500, K700, K700i, P800, P900, P900i. MOTOROLA; E398, V500, V600. SIEMENS; M65, S65. **ÜCRETLENDİRME:**Bu serviste Logolar 10 SMS/20 kontördür. - Resimli Mesajlar 11 SMS/22 kontördür. - Normal Melodiler ve Polifonik Melodiler, Renkli Arka Planlar, Hareketli Mesaj 12 SMS/24 kontördür. - Gerçek Sesler (True Tone) 16 SMS/32 kontördür. - Temalar 26 SMS/52 kontördür. Süper Videolar 17 SMS/34 kontördür. Arkadaşa göndermede ücretlendirme aynıdır. Kontörlü Hatlarda arkadaşa gönderim yoktur.

**BİR TURKCELL HİZMETİ**
**Bu hizmetten sadece Turkcell, Hazır Kar Muhabbet Kart kullanıcıları yararlanab**

**MÜŞTERİ HİZMETLERİ :** (Pazar hariç)
09:00-18:00 arası : **0216 411 09 10**
18:00-24:00 arası : **0533 819 76 76**

Powered

# GAMEMASTER™

" Türkiye'nin En İyi Oyun Servisi"





**WAP sitemizde tüm oyunlar 2 SMS indiriml**
wap.cepmaster.com

**ARKADAŞINA GÖNDERMEK İÇİN :**
KOD numarasını yaz, bir boşluk bırakıp arkadaşı cep numarasını yaz, 2959'a gönder, arkadaşını sev
**Örnek : CD9042 0532XXXXXXX**
Arkadaşınızın GSM operatörü ne olursa olsun her ve modeldeki cep telefonunuz ile OYUN gönderebili
Kontörlü hatlardan arkadaşa gönderme yapılam

Beğendiğin oyunun **KODUNU** yaz, **2959**'a gönder.

**Örnek: CD9042 yaz, 2959'a gönder.**



**CD9023** — MUHTEŞEM ARABA YARIŞININ EN YENİ VERSİYONU. — A4-A7-E1-E4-M4-N1-N2-N3 N5-N6-N7-N8-N9-S2

**CD9004** — BU ESMERİ YAKALAMAK İÇİN ÇOK HIZLI OLMANIZ GEREKİYOR! — N1-N2-N3-N6-N7-N8

**CD9035** — LAURA İLE UNUTAMAYACAĞINIZ VAKİTLERİ CEBİNİZDE YAŞAYIN. — A1-A2-A3-A4-A6-E1-E4-M4 M6-M7-M9-N1-N2-N3-N5 N7-N8-N9-S1-S2-S3-S5-S6

yeni **CD9091** — SİLAHINI İYİ KULLANAN EN ZOR ENGELLERİ BİLE AŞAR... — E1-E4-M4-N1-N2-N3 N6-N7-N8-S1-S2-S3-S6

yeni **CD9092** — DÜNYANIN EN İYİ FUTBOLCULARIYLA PENALTI, FRİKİK VE TOP SEKTİR ! — A3-A4-E1-E2-E3-E4-M4-M7 N1-N2-N3-N6-N7-N8-S1-S3

yeni **CD9093** — SEVİLEN TELEVİZYON YARIŞM ARTIK CEBİNDE... — A1-A3-E1-E4-M4-N1-N N3-N6-N7-N8-S1-S3-S



**CD9030** — HELİKOPTER PİLOTU OLARAK GÖREVİN DÜŞMANLARI YOKETMEK! — M10-N1-N2-N3-N8-N9

**CD9005** — TEK VURUŞLA TAKIMINI GALİBİYETE TAŞI. — N1-N2-N3 N6-N7-N8-N9

**CD9054** — ARABA GİTTİKÇE HIZLANIYOR! YOLDAKİ BARİYERLERE DİKKAT ET ! — N1-N2-N3 N5-N6-N7-N8-N9

**CD9100** — ÇOK SEVİLEN BATAK OYUNU ARTIK CEBİNDE! — E1-N1-N2-N3-N5-N6 N7-N8-N9-S1-S2-S3-S6

**CD9104** — OKEYE DÖNMENİN TAM SIRASI! ÇOK AMA ÇOK ZEVKLİ... — E1-N1-N2-N3 N7-N8-N9-S1-S2-S3-S6

**CD9076** — KILICINLA DÜŞMANLARA MEYDAN OKUMA VAKTİ GELDİ! — N9-N2-N8-N6 N7-N1-N3-N5

**CD9000** — İSTEDİĞİN TAKIMI SEÇ, MAÇA BAŞLA. BOL GOLLER ! — N1-N2-N3-N8-N9

**CD9042** — GOLF SEVENLER İÇİN BİREBİR ! SİZİ CEBİNİZE KİLİTLEYECEK. — A1-A2-A3-A4-A6-A7-E1-E2 E4-M4-M7-M11-N1-N2-N3 N5-N6-N7-N8-N9-S1-S2-S3-S6

**CD9070** — DART OYUNUNU ARTIK CEBİNİZDE OYNAYIN... — N9-N2-N8-N6 N7-N1-N3-N5-N4

**CD9068** — HER İSABETLİ KİR SONRASINDA KIZLARI SHOW'U BAŞLIYOR — E1-E2-E3-M4 N1-N2-N3-N7-N8

**DESTEKLEYEN MODELLER:** SONY ERICSSON **E1:** F500, K500, T610, T616, T618, T630, T636, T638, Z500, Z600, Z608 **E2:** P900, P908, P910 **E3:** S700, S710 **E4:** K700, K750, V800, Z1010, Z800 MOTOROLA **M1:** A920, A925 **M2:** A780, E1000, E680, V1050 **M3:** A630, A845, C975, C980, E550, E375, E390, E398, MPX220, V3, , V300, V360, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V975, V980 **M5:** A830, A835 **M6:** E365 **M7:** C380, C385, C650, C651, V180, V220 **M8:** V295 **M9:** T525 **M10:** T720, T720i, T721, T721i, T722i **M11:** C350, C370, C450, C550, E380 SAMSUNG **A1:** D410, D415, D418, D500, P700, P710, P716, P717, P730, P735, P738, X910, Z130 **A2:** Z105, Z107 **A3:** D100, D108, E105, E300, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E458, E710, E715, E810, P400, P510, P518, X427M, X450, X458 **A4:** A600, A620, A650, A660, A670, A680, E100, E108, E330, E630, E700, E708, E800, E808, E820, S100, S105, V200, V205, V206, X400, X426, X430, X460, X468 **A5:** S200 **A6:** C225, E600, E600C, E608, X105, X120, X610 **A7:** C100, C110, N400, S300, S307, X100, X108, X600, X608 NOKIA **N1:** 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610 **N2:** N-Gage, N-GageQD, 3620, 3660, 3600, 3650 **N3:** 7650 **N4:** 6230i **N5:** 3155, 3155i, 6101, 6102, 6155, 6170, 6255, 6255i, 7270 **N6:** 6650, 6651, 7600 **N7:** 3220, 5140, 6021, 6030, 6230, 6235, 6235i, 6822, 7260 **N8:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6585, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i **N9:** 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6010, 6012, 6015, 6015i, SIEMENS **S1:** CX65, CXV65, CX70, M65, S65, S65V **S2:** SX1 **S3:** C65, C66, CT65, C65V, SL65 **S4:** CF62 **S5:** ST60 **S6:** A65, C60, M55, M56, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56 **ÜCRETLENDİRME:** ■ 27 SMS/54 kontör, ▲ 39 SMS/78 kontör, ● 54 SMS/108 kontör

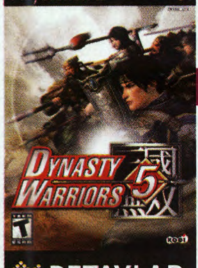



Savaş alanı her zaman karışık.


Gazabımdan korkun adiler, tırsın alçaklar...

# DYNASTY WARRIORS 5

## Meğer Tom Cruise son samuray değilmiş!!!



**DETAYLAR**

- DAĞITIMCI KOEI
- YAPIMCI KOEI
- FİYAT -
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.KOEI.CO.UK
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE VAR

Dönem karanlık, hırslı lordlar güçlerini artırabilmek adına sürekli birbirleri ile savaşıyorlar, olan gariban halka oluyor. Sonunda Nobunaga isimli birisi "Karar verme zamanı geldi" diyor ve başlıyor feodal bölgeleri toparlayarak tek bir vatan yaratma çalışmalarına.

Oyunda her birinin kendisine ait hikayesi ve birçok farklı "sonu" bulunan efsanevi karakterlerin rollerini üstleniyoruz. Dynasty Warriors 5'te; Free, Bridge, Sudden Death, Rampage, Time Attack gibi birçok mod bulunuyor, ama esas hikayeyi oynamak için Musou'yu seçmelisiniz. Bu modda belirli bölgelerdeki savaşlara katılıyor ve ordunuzu en iyi şekilde yönlendirerek zafere ulaşmaya çalışıyorsunuz. Toplamda 48 adet kahraman mevcut ve siz her biriyle beş savaşlık senaryoyu bitirdiğinizde diğeri oynanabilir hale geliyor.

Dynasty Warriors 5'te Cüneyt Arkın gibi dalıp bir anda ekrandaki 50 kişinin 30'unu yere sermeniz mümkün. Ama dikkatli olun, kendinizi fazla kaptırırsanız yeni bir ◎ tuşu (!) almak zorunda kalabilirsiniz. Savaş alanında askerlerinizin yanı sıra özel bir koruma da size yardımcı oluyor. Silah seçme ekranından seçebileceğiniz yan karakter size eşlik ediyor ve sizin gibi; adam öldürdükçe gelişiyor, sınıfı yükseliyor, silah kullanmakta uzmanlaşıyor.

Sonuçta, bir bölümde 1000 kişiyi kesmek ilginizi çekiyorsa bu oyunu deneyin. ■ **EB**

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 08 | Zaman zaman ağırlaşsa da, başarılı. |
| Ses | 07 | Çin/Capon temalı müzikler. |
| Oynanış | 07 | Bıçakla, kes, biç, dilimle, bıçakla... |
| Ömür | 07 | İnanması güç, ama hala oynanıyor. |

**Pek bir yenilik sunmamasına rağmen ilginç derecede bağımlılık yapıcı bir yapım Dynasty Warriors 5.** **7/10**



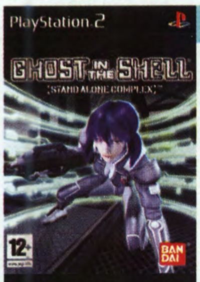
Oyun sık sık ara sahnelerle kesiliyor.






# GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

## Bir anime klasiği Amiral Battı oynarsa...



**DETAYLAR**

- DAĞITIMCI ATARI
- YAPIMCI BANDAI
- FİYAT -
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.GHOSTIN THESHELL-THE-GAME.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

Ghost in the Shell, aslında bir Japon anime filmi. Gerçekten çok güzel bir dünyası var filmin; cyper-punk kökenli konusu, enfes görselliği ile izleyiciyi ekrana yapıştıracak kadar etkileyici. Stand Alone Complex ise filmden etkilenerek yapılmış sıradan bir oyun olarak karşımızda.

Oyun boyunca iki karakteri kontrol ediyorsunuz: Major Motoko Kusanagi ve Bateau. En çok kullanacağınız karakter ise Kusanagi (Kyo Kusanagi nesi oluyor acaba?). Bunun başlıca nedeni, çok seksi ve esnek bir vücuda sahip olması. Oni oynamış olanlar, beni daha iyi anlayacaktır. Yalnız, Ghost in the Shell, Oni kadar heyecan verici değil. Oyun third-person kamerasıyla oynanıyor. Yani yapabildiklerinizin kısıtlı olduğu söylenemez. Buna rağmen Ghost in the Shell oldukça sıkıcı ve monoton ilerliyor. ■ **VT**

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

**Güzel bir anime filmin başarısız oyunu... TPS türü kısıtlı kullanılmış. İki kişiye kadar çok oyunculu olarak da oynayabilirsiniz, ama bu mod da hatalı.** **5/10**

# CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT

## Başarıya giden ilk yol... Ateş etmektir!



**DETAYLAR**

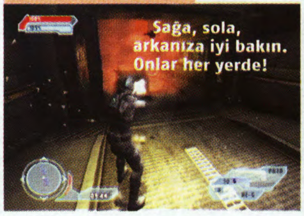
- DAĞITIMCI HIP INTERACTIVE
- YAPIMCI ASOBO STUDIO
- FİYAT -
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.HIP-EUROPE.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

Fire For Effect, PS2'nin ilk CT oyunu(ydu). Heyecanlıydık, umutluyduk, sağlam bir TPS bekliyorduk... Açıkçası her istediğimizi alamadık bu oyundan. Azla yetinmeyi biliyorduk neyse ki; oyundan aldıklarımızla mutlu olmayı başardık. Artık daha güzel bir dünya bizi bekliyordu (!).

Fire For Effect gerçekten heyecanlı bir oyun. Aksiyon hiç de küçümsenecek gibi değil. Tam teçhizatlı teröristlerle amansız bir mücadele içersindesiniz ve her an ölümle burun burunasınız. Buraya kadar bir sorun yok, ama kontrollerin kötü olması bu her şeyi yerle bir ediyor. Çok sinir bozucu olmasa da, kontroller geç tepki veriyor. Ayrıca ekranın karıştığı durumlarda bariz yavaşlamalar ile karşılaşıyorsunuz. Bunca iyi oyun arasında oynanma şansı oldukça az anlayacağınız. ■ **VT**

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

**Sadece heyecanlanmak yetmiyor, zaten mutlu da olmadık. Daha iyi olabilirdi. Psi-Ops'tan çok daha geride bir oyun. Sadece terörist öldürmek isteyenlere önerebiliriz.** **6/10**


Sağa, sola, arkanıza iyi bakın. Onlar her yerde!







# FARKLARI BULUN!

**İki resim arasındaki 1137 farkı bulabilecek misiniz?**







■ **Bir santrfor daha mı? Hımh, çok lazımdı!**

## EĞİTİM ŞART!

**Daha çok antrenman, daha sıkı çalışma...**




İlk defa bir menajerlik oyunu basit, etkili ve gerçekçi bir oyuncu geliştirme seçeneğine sahip. Hem takımınız kofti, hem de cepte mangır nanay ise elinizdeki oyuncularınızı geliştirmeyi deneyebilirsiniz.

CM5'te antrenman seçenekleri ile kör olmak yerine sadece istediğiniz sonucu işaretliyorsunuz, ardından futbolcularınız çalışma programlarını ayarlıyorlar ve siz de arkanıza yaslanıp olan biteni izliyorsunuz. Gerçekten çok basit, ama training'de daha fazla zaman harcadığınızda bunun ne kadar etkili olduğunu göreceksiniz. Nihayetinde fakir ama gururlu bir menajer olmanız mümkün.

# CHAMPIONSHIP MANAGER 5

## PC efsanesi şimdi de PS2 liglerinde esiyor...

PlayStation 2




### DETAYLAR

- DAĞITIM EIDOS
- YAPIM GUSTO GAMES
- FİYAT -
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.CHAMPIONSHIPMANAGER.CO.UK
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE MODU YOK

**KISACA**

Popüler futbol menajerlik oyununun ilk PS2 versiyonu. Ama serinin yaratıcısı olan Sports Interactive tarafından yapılmamış.

Futbol, güzelliklerinin yanı sıra acı verici de olabilir. Özellikle de bir takımın menajeri veya teknik direktörü iseniz gerçekten canınızı yakabilir. Bakın, Christoph Daum, Fenerbahçe'nin şampiyon olmasının ardından nasıl da patladı "Canımı çıkardılar" diye. Ya da Hagi ucu ucuna şampiyonluk kaçırdı diye nasıl yerin dibine sokulan adam oldu... Biz de koltuklarımızda izleyip yorum yapıyoruz kafamıza göre, oh ne ala. "Hoca o adam oraya konur mu be! Senin yaptığını dört yaşında çocuk yapmaz!". Sallaması kolay tabii, şimdi icraat zamanı. Hadi dalın bakalım futbol alemine de gösterin yapabileceklerinizi. Ama sakın hafife almayın!

### ÜÇ KORNER Bİ' PENALTI

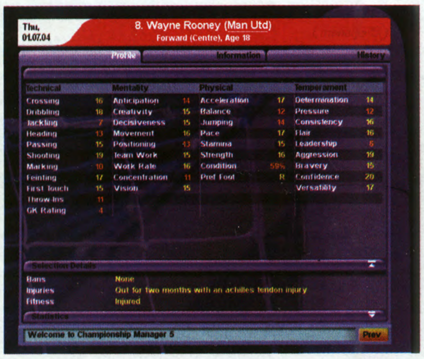
Canım tamam, gözünüzü bu kadar korkutmayayım. "Acı" dediysek, gerçek menajerlerin çektikleri eziyetleri siz çekmeyeceksiniz tabii ki. En azından sahada diğer takımla mücadele eden takımınızla yüz yüze gelmiyorsunuz. Bunun yerine istediğiniz hızlarda izleyebildiğiniz iki boyutlu maçlarda taktiksel değişiklikler yaparak oyuna müdahale ediyorsunuz. Kulüp başkanınız hatanızı da kollamıyor. Bunun yerine en iyi seçimleri yapıp takımınızı doğru sonuca götürecek kararları vermeye ve her durum için çözüm üretmeye çalışıyorsunuz.

Diğer menajerlik oyunlarında daha fazla seçim şansınız varken, daha etkinken (LMA Manager), oyunun PS2 yapımcısı Gusto Games, 25 ulusal lig içeren Championship Manager 5'te istatistiklere o kadar fazla saplanıp kalmış ki, asıl büyük eksikliği gözden kaçırmış. 2004/2005 sezonu için hazırlanan veritabanı çok dar ve fakir. PC sürümü için bu sorun ardı ardına çıkan patch'ler ile giderilirken, konsol versiyonunda bu ciddi bir problem oluşturuyor. İlk başlarda çok da önemli görünmeyen bu sorun, çok gerekli bir anda uygun bir sol kanat oyuncusu aradığınızda ortaya çıkıyor. Özel oyunculara ulaşabilmek için kurulan izleme sistemi gayet güzel çalışıyor, yanlış anlamayın; yalnızca imza attıracak çok fazla futbolcu yok.

Oyunun iyi tarafları da var elbette. Örneğin CM5'te medyaya çok önem verilmiş. Bir transfer dedikodusunda taraftarlarınız hemen heyecanlanıyorlar. Ayrıca değerini artırmak istediğiniz bir futbolcunuzu basına çıkarabilirsiniz de. CM5, atalarının PS One ve X-Box'a çıkan versiyonları gibi hayal kırıklığı değil, aksine iyi bir oyun. Biraz da "diğerlerinin" kötü olmasından dolayı bir konsolda çıkmış olan en rahat, en güzel menajerlik oyunu diyebiliriz.

Not: Fotoğraf için Fenerbahçe Dergisi'ne teşekkür ederiz.

■ **Emin Barış**




■ **İstatistikleri incelemeden oyuncu satın almayın.**




**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

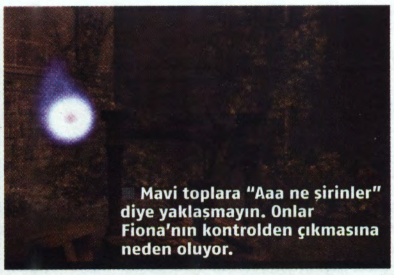
| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 03 | Sensible Soccer'dan biraz daha iyi. |
| Ses | 03 | Gürültüden fazlası değil. |
| Oynanış | 07 | Zayıf veritabanı yüzünden sorunları var. |
| Ömür | 07 | Ne çok uzun, ne çok kısa. |

**CM5, konsollardaki diğer menajerlik oyunlarının aksine sınırlı bir oyuncu veritabanına sahip. Oyun fena değil, ancak mükemmellikten çok uzak.** **7/10**





"Sana bir iyi bir de kötü haberim var Fiona. İyi haber, bu oyunun devamı yapılmayacak. Kötü haberse, 18 saat daha beraberiz!"



Mavi toplara "Aaa ne şirinler" diye yaklaşmayın. Onlar Fiona'nın kontrolden çıkmasına neden oluyor.



# HAUNTING GROUND

## Fiona, kaçma güzel Fiona'm...

PlayStation 2





### DETAYLAR

- DAĞITIM CAPCOM
- YAPIM CAPCOM PROD. STUDIO 1
- FİYAT -
- OYUNCU 1
- WEBSİTESİ WWW.CAPCOM.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

**KISACA**
Dev bir kalede kısılı kalmış bir kız, peşini bırakmayan korkunç varlık Debilitas ve saatler süren yaşam savaşı. Heyecanlı gibi görünse de değil maalesef.

Bir korku oyunu nedir? Ne işe yarar? Capcom korku oyunu yapmadan bir dakika bile duramaz mı? Bunlar aklımıza takılan sorulardan birkaçı. Bir de şunlar var: Fiona neden bu kaleden çıkamıyor? Debilitas nasıl bir yaratık? Başıboş gezen bir köpek Debilitas'tan nasıl kurtulabilir, neden Fiona'ya bu kadar sadık olur? Bu soruları bir kağıda yazın, bir boşluk bırakıp cevaplarını düşünün, kağıtları çıkmadan toplayacağım.

Oyuna adım attığınız ilk on saniyede anlayacağınız üzere, Fiona zavallı bir genç kız. Zavallı, çünkü silah kullanamıyor. Zavallı, zira iki dakikadan fazla koşarsa yoruluyor, takati kalmıyor. Neden mi silah kullanmasını isterdik (sorularla boğacağım herkesi!)? Çünkü...

Fiona ailesiyle birlikte, bir arabada belirsiz bir yöne doğru ilerlemektedir. Karşı şeritten de saatte 0.01 km ile (yanılsama bu da) sabit bir engel ilerliyor. Ve bu iki cismin karşılaşmasına "sinematik" zamanıyla yaklaşık 24 saniye var. Zamanı geldiğinde cisimler çarpışıyor, Fiona dışında herkes ölüyor ve "I Know What You Did Last Summer"daki katile benzeyen biri Fiona'yı alıp kaleye kapatıyor. Soru: Fiona niye bu şık kalede rahat değil? Cevap: Ailesi öldü arkadaşlar, ne diyorsunuz siz? Önce bu olayı çözmesi gerekiyor. Tabii peşini bir saniye bile bırakmayan, Fiona'ya platonik bir aşkla bağlı olan Debilitas'ı unutmamak gerek. Bu insan irisi yaratık, oyun boyunca sizi rahatsız edecek, Resident Evil 3: Nemesis'teki gibi asla peşinizi bırakmayacak.

Haunting Ground sadece kaçma ve saklanma üzerine kurulu. Kaçamazsanız, oyun biter. Saklanamazsanız, yine biter. "Eeeh, ben hep saklanacak mıyım, bu ne be!" diyorsanız, Hewie'yi ortaya çıkarmanın vakti geldi.

Yön tuşlarıyla komut verebildiğiniz Hewie ismindeki köpek, bastığınız yöne göre düşmanına saldırabiliyor, oturup bekliyor (bulmacalarda işe yarıyor), sizi takip ediyor ve Fiona'nın ilgisini çekmeye çalışıyor. Hewie'yi bir saniye bile yanınızdan ayırmamanızı öneririm, çünkü düşmanın ne zaman nereden çıkacağı belli değil.



■ "Bırak, bıraksana be! Senden daha güzelim diye kıskanıyorsun değil mi?"

Maalesef oyun boyunca kalenin içinde bir sağa bir sola koşuşturmak ve sürekli tekrar eden "Debilitas'tan kaçma" oyununu oynamak zorundasınız. Eğer biraz daha orijinal, biraz daha sürükleyici olsaydı, bu oyun vazgeçilmezler arasına girebilirdi. Ama bu haliyle...

■ **Tuna Şentuna**



### HANGİSİ OLSAYDI?

**Hewie adındaki köpek yerine aşağıdaki hayvanlardan birini seçmemiz istenseydi, bu hangisi olurdu? Artıları, eksileri ve nihai sonucuyla üç finalistimizi davet ediyoruz.**



**LEOPAR**
**Artılar:** Güçlü, çevik ve her zaman aç!
**Eksiler:** Bir süre sonra sizi de yiyebilir. Emirlerinizi dinleme olasılığı çok düşük.
**Sonuç:** Siz bir leopar olsanız iyi de, yanınızda bulunması tehlikeli.



**TAPİR**
**Artılar:** Yerde toz, pislik bırakmaz. Haşere sorununa kesin çözüm!
**Eksiler:** Yavaş hareket ediyor olabilir, ama Debilitas'ı vakumlayıp öğütebilir.
**Sonuç:** Elektrik süpürgesine paranız yetmiyorsa iyi bir çözüm, ama oyunda işe yaramaz.



**TARANTULA**
**Artılar:** Hem tüylü, hem bacaklı. Kimse bu yaratığın üstünde durmasını istemez!
**Eksiler:** Biraz ufak olması nedeniyle kolayca kurtulabilirsiniz. Hatta Debilitas alır bunu yer bile.
**Sonuç:** Tek kullanımlık.

### PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR KARAR

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 07 | Sanki kalenin her yanı aynı. |
| Ses | 04 | Dikkate değer efekt/parça yok. |
| Oynanış | 05 | Kalede koş, Debilitas'tan kaç... Bu kadar. |
| Ömür | 06 | Aynı yerleri tekrar tekrar geziyorsunuz. |

Korku oyunu istiyorsanız, aradığınız bu olmamalı. RE4'ü bekleyin veya eski Resident Evil'ları oynayın, daha iyi.

**5/10**

# DENEME BİR, İKİ...

Gerçekten denemeye değer mi dersiniz?





Silah efektlerine ve kılkuyruk saçınıza diyecek yok.








## THE ADVENTURES OF JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: ATTACK OF THE TWONKIES

Dünya'nın kaderi bu kez Jimmy'nin ellerinde... Ayvalar...

### DETAYLAR

YAPIM THQ
DAĞITIM TANTALUS
OYUNCU SAYISI 1
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR

"İmaj her şeydir, susuzluk hiçbir şey" diyorsanız ve çizgi filmlerle aranız iyi ise, bu multi-zeki arkadaşın macerasına pek de yabancı kalmayacaksınız.

Nickleodeon aleminden olan Jimmy'yi hatırlıyor olmalısınız. Zira bu tip bir saç tarzına sahip olan bir karakter kolay unutulamaz. Belli ki çok iyi jöle kullanıyor. Bunun yanında görünen o ki, çok iyi de silah kullanırmış bu dahi çocuğumuz. Dünyamız uzaylı yaratıklar tarafından istila edilmek üzeredir ve Jimmy iş başındadır. Macerası boyunca komşusu Carl'dan, sınıf öğretmenlerinden, hatta annesinden bile yardım alacaktır Jimmy.

Twonkies, yer yer platform türü bir oyuna dönse de bulmacalar ve aksiyon da içeriyor. Ama "aksiyon" dedik diye aklınıza hemen Devil May Cry benzeri bir şey gelmesin. Ufak arkadaşlarımız için oldukça eğlenceli bir oyun sayılır. Kontrol ve kamera açıları oyunu biraz "dayanılmaz" kılsa da, çizgi film sevenler bir göz atabilir. ■ VT

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

**Güzel grafikleri, yer yer iyi espirileri ve uçtuğunuz bölümler için denenebilir. Yalnız kontrol problemi var.** 6/10



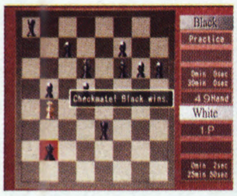


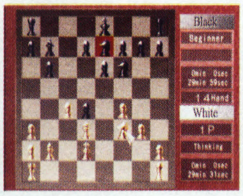
■ Jetpack kullanarak ilerlediğiniz eğlenceli bölümler de bulunuyor. Bu bölümse onlardan biri değil!

---

## MASTER CHESS

Vezirim! Atları hazırla!





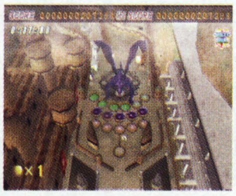
YAPIM 505 GAME STREET DAĞITIM D3 OYUNCU SAYISI 1-2
60HZ MODU VAR GENİŞ EKRAN YOK SURROUND SES YOK

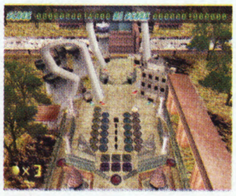


Açıkçası zar ile oynanan oyunları pek sevmem. Belki de şanssız olduğumdandır. Öyle bir durumdayım ki; amortiyi bile nimetten sayarım. Bu yüzden dama, satranç gibi oyunlar ilgimi daha çok çekmiştir. Açıkçası PS2'de de bu konuda aradığımı bulabilmiş ve bulacak gibi de değilim. Çünkü bu oyun da tam anlamıyla korkunç! Satranç tahtası, kasap tahtası gibi gözüküyor ve yapay zeka pek başarılı değil. Bedava bulsanız da uzak durun (ya da bana verin). ■ VT

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

**Bize biraz "disket oyunu" gibi geldi. PS2'de böyle bir oyun görmeyi hakaret olarak algıladık ve gözlerinin yaşına bakmadık. Selametle...** 1/10





## PINBALL FUN

"Eğlence"nin sözlük anlamı değişiyor...

YAPIM 505 GAME STREET DAĞITIM D3 OYUNCU SAYISI 1
60HZ MODU YOK GENİŞ EKRAN YOK SURROUND SES YOK



Pinball'un arcade oyunları arasındaki yeri tartışılmaz. Oyun salonlarından tutun cep telefonlarına kadar oyun severler tarafından büyük ihtirasla oynanır pinball. Peki pinball'u bırakabilmek için ne yapmalı? Çok basit; Pinball Fun'ı oynamalı! Çünkü oyunda pinball adına hiçbir şey yok. Top anlamsız hareket ediyor, puan kazanmak zor, müzikler dibe vurmuş durumda, masa sayısı yetersiz ve grafikler çok kötü. Uzak durmakta fayda var! ■ VT

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

**Birkaç dakika oynadıktan sonra tilt'ten soğuyabilirsiniz. Hatta hayattan da soğuyabilir, Afrika'ya yerleşme saplantısına girebilirsiniz.** 2/10

## CHORO Q

Biz ona "Pram Turismo" diyoruz.

YAPIM ZOO DIGITAL PUBLISHING DAĞITIM TAKARA OYUNCU SAYISI 1-2
60HZ MODU YOK GENİŞ EKRAN YOK SURROUND SES YOK



Biliyoruz, GT4'ten sıkılmaya en az 357 gün, 39 dakika var. Ama araya neden başka yarış oyunları da sokmayalım? Mesela ChoroQ gibi şirin bir yarış oyunundan başlayabiliriz. Cell-Shade grafik desteği ile çizgi filmsi, farklı pistlerde yarışabiliyorsunuz. Oyunda tam 57 adet araç bulunuyor ve bunların 48'i günümüzde kullanılıyor. Modifikasyona izin veren oyun kısa da sayılmaz; Story Mode tam 72 mini göreve sahip. Alışkanlık yapmasa da arkadaşınızla keyifle yarışabilirsiniz. ■ VT

**PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR**

**Bazı görevler çok saçma olsa da orijinal görevler de var. Yüzeysellikten uzak, biraz farklı bir yarış oyunu. Çocuk oyunlarını hatırlatıyor, ama denenebilir.** 5/10



İste pistlerden biri. Bilgisayarın içerisinde son sürat yarışıyoruz.

# replay

## HAYATIN "REPLAY" TUŞU OLMAYABİLİR, AMA BİZİM VAR!



"Bir günde neden 24 saat var? Niye 35 değil?" diyenlerdenseniz, bizdensiniz (uzaylı gibi oldu). O kadar çok oyun birikti ki, hangisini oynayalım, hangisini yazalım/yazmayalım, karar vermek çok zor bir hal aldı. Zaman çok kısıtlı ve bir o kadar da değerli olduğundan Replay'de sadece altı çizilebilecek oyunlara yer veriyoruz.

PES4 ile ilgili çok özel sırlarımızı vermeye devam ediyoruz. Lego Star Wars için çok kullanışlı tüyolarımızı da sizden esirgemedik. Geçen sayıda son sürat dergimize toslayan GT4 hakkında ise mükemmel bir rehber hazırladık. Kampanya başlattık, "Virajlarda savrulmaya son!" dedik... Ve daha fazlasını bu sayfanın ardında bulacaksınız. Tatile gidenleri kıskanıyor, gidemeyenleri de PS2 başına (dergisiyle beraber) davet ediyoruz. Gelen var mı?

V. Turan

**Volkan Turan,**
vturan@ps2dergisi.com



## GRAN TURISMO 4 SÜRÜŞ DERSİ

Her şey iyi gidiyor, ama bir türlü birinci olamıyor musunuz? Sorun değil!

EMNİYET KEMERİNİZİ TAKIN!



84



85



86





# güç sizinle

## GALİBA GÜÇ SİZİNLE OLMUYOR? ÖYLE İSE ENDİŞELENMEYİN! BİZ BURADAYIZ!

Lego Star Wars'u çekici kılan en önemli şey, içersinde birçok gizin olması. Süper karakterler, bölümler, bölümler arasındaki stud'lar ve daha fazlası... Eğer oyunun 17 bölümünde de yeterli sayıda stud toplamayı başarırsanız, Princess Leia ve Darth Vader'ın benzer karakterlerini açacak kadar paraya sahip olacaksınız. Ayrıca stud barınızı her bölümde yeteri kadar doldurursanız ilk Star Wars filmiyle (Star Wars: Episode IV - A New Hope) ilgili çok özel bir görevi de açabileceksiniz.



Lego parçalarını kırmayı asla ihmal etmemelisiniz; yoksa işiniz zor.



Gerçekten zor bir bölüm. Ama Chewbacca ve Yoda ile o kadar değil.

## EN ZOR KISMI

### EPISODE III – BÖLÜM 4

**KASHYYYK'I DROID'LERE KARŞI KORUMA VE TROOPER SALDIRILARINI ÖNLEME**

Free Mode ile daha da zor hale getirilmiş bir bölüm ile karşı karşıyayız. Eğer bölüm içindeki mini-kit parçasını almak için Lego Stud toplamaya çalışıyor ama ölüyorsanız, var olan stud'larınızın bir kısmı gidecektir. Durun, sinirlenmeyin! Hayatta kalabilmeniz için size iki önerimiz var: Bölümü yavaş oynayın, alttan alın. Yoda işe yarıyor denebilir, ama dövüşlerde yetersiz gibi. Bu yüzden uzak menzilli ataklar için Chewbacca'ya güvenebilirsiniz. Ayrıca tüm Lego parçalarını bulmak istiyorsanız, bölümü yeniden oynadığınızda her yerde Force gücünüzü kullanın.



## Profesör Lego Parçacığı

**Profesör Lego Parçacığı, Lego Star Wars'la ilgili soruları cevaplıyor...**

**S. Lego Star Wars'ta açılabilecek kaç karakter var?**

**C. Oyunda tam 56 karakter var. Story kısmını her bitirdiğinizde ve oyuna başladığınız dükkanda para ödeyerek bu karakterlere ulaşabilirsiniz. Bunun yanında hile kodları da işe yarıyor, ama bir Jedi'a hile yapmak yakışmaz, değil mi?**

**S. Episode III bölümlerinin sonunda gelen Anakin'i yenmek çok zor. Onu kolayca yenmenin bir yolu var mı?**

**C. Oyunun bu bölümünde Anakin gerçekten çok güçlü ve fazlasıyla agresif. Buna rağmen gözünüz korkmasın. Aslında dövüşü kimin kazanacağı pek önemli değil, galip taraf sadece ışın kılıcı ile oynayacak. Kazanmanın yolu ise şu: Ya karakterlerden Obi-Wan ile Anakin'e saldırın, ya da ikinci gamepad'i PS2'nize takarak Two Player moduna geçin. Bu şekilde düşmanı PS2 kontrolünden çıkarabilir ve yenebilirsiniz. Ayrıca bu bir hile değil, yoksa yapmazdım yani.**

**S. Yanılmıyorsam Phantom Menace'e dayanan, Naboo üstünde yapılan bir "it dalaşı" vardı, ama bu son oyunda yok. Neden olabilir?**

**C. Öyle görünüyor ki oyunun yapımı sırasında kesilmiş bir bölüm bu. Üzüldük, ama büyük bir kayıp değil sonuçta. Oyun bu haliyle de çok iyi. Hem belki de ileride eksik bölümleri verecekleri bir Lego Star Wars: Special Edition DVD'si hazırlarlar, kim bilir!**

## İPUÇLARI

### EN İYİ JEDI SALDIRISI



**Oyundaki en iyi Force ataklarından biri, double-jump ve saber slash. Sadece ⊗, ⊗ ve ◎ tuşlarına basmanız yeterli. Bu atak Yoda, Grievous ya da Emperor'dan bile daha iyi.**

### JAR JAR



**Hayır! Hikaye modu sırasında hiç silahı olmadığından işe yaramıyor. Lakin Free Mode'da en iyi tercihlerden biri, çünkü çok yükseğe zıplayabildiğinden pek rakip tanımıyor. Ben olsam ben de tanımazdım!**

### STUD'LAR



**Dexter'ın Diner lobisinde dolanırken etrafı kırıp dökmeyi ve Force'u her şeyin üstünde kullanmayı unutmayın. Çünkü Stud'lar her yerde bulunabilir ve burayı her ziyaretinizde tekrar ortaya çıkarlar.**



# soyunma odası

## HANGİ SİSTEMDE OYNAYACAĞINIZA KARAR VEREMİYORSANIZ...



1

4-3-4'le zayıf defansları çok daha kolay aşabileceksiniz.



2

Position Edit'ten oyuncularınızı biraz daha kanatlara çekebilirsiniz.



3

Fransa'nın orta saha oyuncuları duran toplara çok iyi vurabiliyorlar.

### 1. OFANSİF

Futbol gol için oynanır ve gol atmak için risk almanız gerekir. PES4'te de değişen bir şey yok. Tavsiye ettiğimiz taktik 3-4-3 bu yüzden. Aslında çok da riskli bir taktik sayılmaz. Hem fazla gol pozisyonuna girecek, hem de arkanızda büyük açıklar vermeyeceksiniz. Bir de defansınızda hızlı ve güçlü oyuncular varsa sorun yok demektir. Bu arada, hatırlatmakta yarar var: Tavsiye ettiğimiz üç forvet, yani Ronaldinho, Ronaldo ve Rooney, "orta-gol" taktiğine pek uygun değil; daha çok adam eksilten ve rakipten çok iyi sıyrılan çabuk futbolcular.

**EN İYİ 3-4-3**

Oliver Kahn

Lilian Thuram — Walter Samuel — Fabio Cannavaro

Joaquin — Steven Gerrard — Michael Ballack — C. Lopez

Ronaldinho — Wayne Rooney

Ronaldo

### 2. DENGELİ

4-4-2'den vazgeçmek zor, çünkü futbolcuların yerlerini biraz değiştirerek çok etkili ataklar yapabiliyorsunuz. Ne defansa, ne de ofansa yönelik oynuyorsunuz; temkinli adımlarla, garantili paslarla topa daha fazla sahip oluyorsunuz. Sağ tarafta gördüğünüz taktik 4-4-2'nin, üzerinde değişiklik yapılmış hali. Henry'yi forvetin biraz arkasına koyarak, rakip defansı peşinize takabiliyor ve bu sayede adam eksiltmiş oluyorsunuz. Ayrıca çalımlarla daha fazla gol pozisyonuna girebilir veya defansın arasından Nistelrooy'a gol pasları da atabilirsiniz. Güzel bir muz ortayı da Henry boş geçmez.

**EN İYİ 4-4-2**

Gianluigi Buffon

Rio Ferdinand — Sol Campbell

Javier Zanetti — Ashley Cole

Roy Keane — Kaka

Cristiano Ronaldo — Damien Duff

Thierry Henry

Ruud van Nistelrooy

### 3. DEFANSİF

Kabul edin, defansif taktikle oynayanları sevmiyorsunuz. Çünkü kapalı bir defansı açmak göründüğü kadar kolay değil. Ama "Nasıl olsa bir şekilde gol atarım" diye düşünüyorsanız, 4-5-1'i deneyebilirsiniz. Bu taktik, koyu bir defans anlayışı değil aslına bakarsanız; orta saha iki defansif adam tarafından korunuyor ve orta saha futbolcuları her yönden etkili paslar verebiliyor, isabetli ortalar yapabiliyor. Bu defans ile kolay kolay gol yemezsiniz. Çünkü seçtiğimiz futbolcuların -moralleri yerindeyse- kademe hataları yok denecek kadar az.

**EN İYİ 4-5-1**

Dida

Jaap Stam — Alessandro Nesta — Paolo Maldini — A. Chivu

Claude Makelele — Patrick Vieira

Pavel Nedved — Zinedine Zidane — Edgar Davids

Andriy Shevchenko

### VE DAUM, ALEX DE SOUZA'YI OYUNDAN... YUUUUUUUH!!!

**Maç izlerken "O oyuncu da çıkarılır mı be?!" demek kolaydır. Peki PES4'te ne zaman, kimi oyuna alacağınızı veya oyundan çıkaracağınızı biliyor musunuz? Bilmek istiyorsanız, bu beş okun ne anlama geldiğini öğrenmeniz gerekiyor.**

**Kondisyon:** Zirvede.
**Etki:** Oyuncunun her özelliğine yaklaşık on puan ekler.

**Kondisyon:** Formda.
**Etki:** Oyuncunun her özelliğine yaklaşık beş puan ekler.

**Kondisyon:** Normal.
**Etki:** Oyuncunun puanları ne eksilir, ne de artar.

**Kondisyon:** Formsuz.
**Etki:** Oyuncunun her özelliğinden yaklaşık sekiz puan eksilir.

**Kondisyon:** Kötü.
**Etki:** Oyuncunun her özelliğinden yaklaşık 12 puan alır.

### PES4'TE YENİ MİSİNİZ?



BİRKAÇ PES4 HAREKE...

**Sert şut:** Şut çekerken L1+R1'e basılı tutun, topa daha sert vuracaksınız.

**Ver-kaç:** En yakın futbolcuya L1+X ile pas atın.

**Pas:** Sağ joystick ile yönü belirleyin ve R3'te istediğiniz kadar basılı tutun.

**Etkili free-kick:** Aşağı+R2'ye basılı tutarak şut çekin (iyi futbolcularla tabii ki).

**HİLE:** Top çizgiyi geçtikten sonra, futbolcular sevinmeye başlamadan önce, Replay'de -ileriye/geriye alarak- topu çizgiden her geçirdiğinizde gol atmış sayılacaksınız. Uğur'un şimdiye kadar kaç gol attığını düşünün artık.

# listeler

## HANGİ OYUNU ALDIĞINIZI HALA BİLİYORUZ!



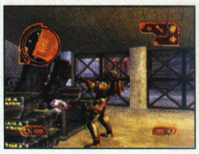



Ve ekranların (!) en dinamik oyun listesine hoş geldiniz! Ya da daha iyisi, FIFA Street'in hızlı yükselişi devam ediyor! "FIFA Street mi?" sorusuna "Evet, haklısınız" cevabını veriyoruz. Oyun bizden 7 puan almasına rağmen birkaç ay daha birinciliği kaptıracağa benzemiyor. Aslında bunda, son birkaç ayda piyasaya çok fazla iyi oyunun çıkmamış olmasının da payı var. İyi oyunlar ardı ardına piyasaya çıktı, ortalığı salladı. Şu sıralardaysa bu oyunları bir kez daha oynamaktan başka çaremiz yok ne yazık ki.
FIFA ismini kırmak gitgide zorlaşıyor. Bu tanıtımla direk ilgili bir şey aslına bakarsanız. Electronic Arts'ın reklam gücü birçok firmada yok. Bu yüzden bir-iki ay daha FIFA Street'i birinci sırada görmemiz olası. Midnight Club 3 ise Gran Turismo 4'le aynı pistte yarışmasına rağmen birinciliği zorluyor. Yine de Gran Turismo 4'ün bu yarışta geride kalacağını sanmıyoruz.
Diğer yandan; GTA: San Andreas'taki hızlı düşüşe sinirlenen CJ, yakınındaki birkaç oyunu (mesela Predator: Concrete Jungle'a) uziyle patlatıp Los Santos'a kaçtı; şu aralar üç yıldız seviyesinde aranıyor. Sekizinci sıradaki World Championship Snooker 2005'in sağ kulvardan yaptığı atak ise es geçilecek gibi değil kesinlikle.

## EN ÇOK SATAN 20 OYUN

| | Oyun adı | Dağıtım | Puan |
|---|---|---|---|
| 1 | FIFA STREET | EA | 7/10 |
| 2 | GRAN TURISMO 4 | SONY | 9/10 |
| 3 | MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION | ROCKSTAR | 8/10 |
| 4 | SPLINTER CELL CHAOS THEORY | UBISOFT | 9/10 |
| 5 | BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 | UBISOFT | 8/10 |
| 6 | FULL SPECTRUM WARRIOR | THQ | 8/10 |
| 7 | METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER | KONAMI | 9/10 |
| 8 | WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005 | SEGA UK | 7/10 |
| 9 | TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT | EA | 9/10 |
| 10 | DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING | CAPCOM | 9/10 |
| 11 | PREDATOR: CONCRETE JUNGLE | VIVENDI | 3/10 |
| 12 | THE PUNISHER | THQ | 7/10 |
| 13 | GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS | ROCKSTAR | 10/10 |
| 14 | FIGHT NIGHT ROUND 2 | EA | 7/10 |
| 15 | RUGBY 2005 | EA | 7/10 |
| 16 | THE INCREDIBLES | THQ | 6/10 |
| 17 | THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE | THQ | 6/10 |
| 18 | ROBOTS | VIVENDI | 5/10 |
| 19 | SONIC MEGA COLLECTION PLUS | SEGA | 5/10 |
| 20 | MERCENARIES | ACTIVISION | 9/10 |

**FIFA MI?**
Daha kötüsü var; FIFA Street'in birinci olduğu bir listede GT4 ikinci sırada. Nasıl olur? Bir sokak futboluna mı geçildi GT4? Maalesef öyle... Acı ama gerçek.



**ORMANIN YÜZ KARASI**
"Sinirlenmeyelim" diyoruz, ama olmuyor. Bu tür oyunları almayın, paranıza kıymayın! Bizi okuyun, sonra kararınızı verin. LÜTFEN!




BAĞLANTINIZ KOPMASIN



# en iyi 100

## PS2'NİN EN İYİ OYUNLARINI AYNI ÇATI ALTINDA TOPLADIK!

**BU SAYI**

Keyfiniz yok, PS2 oynayacaksınız ama oyununuz kalmamış. Paranız da kısıtlı. "Hangi oyunu alayım?" diye bunalıma girdiniz. Hayata küsmek üzeresiniz... Tamam, abartıyor olabiliriz, ama bu iki sayfaya tam 100 oyun sıkıştırdık. Sizler için PS2'nin en iyi oyunlarını seçiyor ve fikir sahibi olmanızı sağlıyoruz. Her sayıda listeyi kontrol etmeyi unutmayın. Yeni eklenen oyunlar mutlaka olacaktır. Şimdiyse, hepsini tek solukta okuyuverin.



**"EN İYİ 100 OYUN" ANAHTARINIZ**

**ALTIN**
Görülmesi ve bulunması çok zor. Kusursuz oyunlara verdiğimiz ödül (10/10).

**GÜMÜŞ**
Kesinlikle oynamanızı tavsiye ettiğimiz sağlam oyunlara verdiğimiz ödül (9/10).

**BRONZ**
Çok az kusuru olan oyunlara verdiğimiz ödül (8/10).

**DVDHX**
Oynanabilir demosunun hangi sayımızda olduğunu gösterir.

**ACE COMBAT: SQUADRON LEADER** — BRONZ
"İt dalaşı" mı yapmak istiyorsunuz? Squadron Leader'ı deneyin!

**ALIEN HOMINID**
Shoot-em-up severlerin kaçırmak istemeyeceği hızlı ve akıcı bir oyun.

**AMPLITUDE** — GÜMÜŞ
Online desteği de bulunan güzel bir müzik oyunu.

**BEYOND GOOD & EVIL** — BRONZ
Rayman'in yaratıcısından her şeyiyle orijinal bir platform oyunu.

**BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON** — BRONZ
Point&click adventure'dan aksiyon/adventure'a...

**BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30** — BRONZ
İkinci Dünya Savaşı'nda geçen etkileyici bir shooter.
DVD'DE!

**BURNOUT 3: TAKEDOWN** — ALTIN
Şaşırtıcı derecede hızlı ve güzel.

**CALL OF DUTY** — BRONZ
Rusya, Almanya ve Afrika'yı kapsayan çok iyi bir İkinci Dünya Savaşı shooter'ı.

**COLD FEAR**
Korku, su ile karıştırılınca heterojen (!) bir oyunla karşılaştık.
**İNCELENDİ** RPS2D#1 **PUAN** 07

**COLD WINTER** — BRONZ
Hızlı ve eğlenceli bir aksiyon oyunu.

**COLIN MCRAE RALLY 2005** — GÜMÜŞ
Dere tepe demeden McRae ile tozu dumana katın.

**CONFLICT: DESERT STORM II** — BRONZ
90'larda geçen iyi bir taktik aksiyon.

**DANCING STAGE MEGAMIX**
Dans pad'iyle oynarsanız eğlencesi katlanıyor.

**DEAD OR ALIVE 2**
Taktik ağırlıklı zengin bir 3D dövüş oyunu.

**DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK** — BRONZ
Hey adamım! Amerikan Güreşi yapalım! Yea?

**DEUS EX** — GÜMÜŞ
Birçok tür ile harmanlanmış bu FPS, hala hitler arasında.

**DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING** — GÜMÜŞ
Silahlar, kılıçlar, sert müzik ve Dante! Kaçırılmamalı...

**DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS**
Derin, detaylı, samuray, strateji, aksiyon...

**ENTHUSIA**
Gerçekçi sürüş zevkinin ikinci durağı. Birinci durak mı? GT4...

**ESPN NHL 2K5** — BRONZ
İyi bir buz hokeyi oyunu.

**EYETOY: ANTIGRAV**
EyeToy'la jet kullanmak istiyorsanız...

**EYETOY: PLAY 2** — BRONZ
Bir EyeToy daha... Ve kesinlikle eğlenceli.

**FIFA FOOTBALL 2005** — BRONZ
Daha çok lisans, daha sağlam bir oynanış ve First Touch sistemi.

**FINAL FANTASY X-2** — GÜMÜŞ
Final Fantasy'yi dişilerle oynamak...

**FORBIDDEN SIREN** — GÜMÜŞ
Gizlilik temalı, gerilimli mekanlarda geçen bir korku/adventure.

**FREEDOM FIGHTERS** — GÜMÜŞ
Kuşatılan New York'ta geçen, bağımlılık yaratan, akıcı bir taktik/aksiyon.

**FREQUENCY** — BRONZ
Oyuncular ve "clubber"lar için ritim/aksiyon.

**FULL SPECTRUM WARRIOR**
Detaylı bir strateji/taktik/aksiyon...

**GITAROO MAN** — BRONZ
PaRappa ve Van Helen karışımı ilginç bir oyun.

**GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK** — ALTIN
İki süper oyun aynı DVD'de.

**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS** — ALTIN
Vice City'den kat kat büyük, gelmiş geçmiş en "kapsamlı" oyun.

**GRAN TURISMO 3: A-SPEC** — GÜMÜŞ
PS2'sini yeni alanlar için... Neden olmasın?

**GRAN TURISMO 4** — GÜMÜŞ
Beklediğimiz gibi; en iyi GT oyunu.
**İNCELENDİ** RPS2D#1 **PUAN** 09

**HALF-LIFE** — GÜMÜŞ
Freeman ile tanışmayan kaldı mı?

**HITMAN: CONTRACTS** — BRONZ
"Ben suikastçıyım, hür yaşarım ve kel ölürüm!"

**ICO** — GÜMÜŞ
Benzersiz, büyülü bir aksiyon/adventure.

**JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY** — GÜMÜŞ
Crash'ın yapımcılarından harika bir platform oyunu.

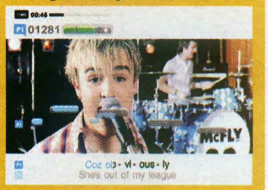
**JAK 3** — BRONZ
Sivri esprileriyle ve devasa bölümleriyle oynanmayı hak ediyor.

**EĞER...**

**Her zaman "yalnız kovboy" olamazsınız...**




Erkekler için en iyisi...
**MASHED**
Erkekler yarışmayı, çekişmeyi severler, kızlar ise bunları anlamsız bulur, anlamazlar. Erkekseniz, sadece gerçek arkadaşlarınız sizi anlar; sizle zaman geçirir, kavga ederler. Yarışmayı gerçekten seviyorsanız, kızları -şimdilik- boş verin, bir multitap ve Mashed alın. Bu oyunu oynadıktan sonra hiçbir şey eskisi gibi olmayacak (!).



Kızlar için en iyisi...
**SINGSTAR POPWORLD**
Bir bardasınız. Bir anda kendinizi sahnede, karaoke yaparken buluyorsunuz. Kabus gibi değil mi? Ama bu sadece sizin için bir kabus. Kızsanız bu doğal, sıradan bir şey olmalı. Singstar Popworld sizin için yaratılmış bir oyun bu yüzden; oyunda pop parçalarını doğru söyleyerek puan kazanmaya çalışıyorsunuz.



Aile için en iyisi...
**EYETOY: PLAY 2**
Şöyle ebeveyn, çocuk, kuzen; herkesin bir arada zevkle oynayabileceği çok az oyun vardır. Aslında olması gerekir mi, orası tartışılır, ama EyeToy: Play 2 bunlardan biri. Kamera ile görüntünüzü TV'ye aktararak oynadığınız EyeToy'da yapacak çok şey var. Mesela; toplara vurmak, tabakları kırmak, ekranı temizlemek...

**JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING** — GÜMÜŞ
007 sonunda hak ettiği yerde...

**JUICED**
Kaliteli bir arcade sokak yarışı...

**KILL.SWITCH** — BRONZ
Eğlenceli ve kaliteli bir aksiyon.

**KILLZONE** — GÜMÜŞ
Konsolunuzu her daim işgal edecek inanılmaz bir FPS.

**KINGDOM HEARTS** — BRONZ
Disney ve Square ultra sevimli bir RPG için buluşmuşlar. Ve...

**LEGACY OF KAIN: DEFIANCE** — BRONZ
Serinin en iyi oyunu.

**LEGO STAR WARS** — BRONZ
Lego'dan Star Wars... Şaşırtıcı, ama gerçekten çok eğlenceli.

**MADDEN NFL 2005** — GÜMÜŞ
Daha sağlam taktikler ve lisanslı kadrolar, oyuncular.

**MANHUNT** — GÜMÜŞ
Kirli, ürkütücü, ama etkileyici bir oyun. GTA'nın yapımcılarından...

**MASHED** — GÜMÜŞ
Micro Machines'in kuzeni. PS2'de şimdilik benzeri yok.

**MAXIMO VS ARMY OF ZIN** — BRONZ
PS2'deki en iyi platformlardan biri...

**MAX PAYNE**
Rockstar'ın klasiklerinden biri...

**MERCENARIES** — GÜMÜŞ
Savaşırken para kazanmak...

**METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY** — ALTIN
Tam anlamıyla bir şaheser. Keşke Snake de görebilseydi...

**METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER** — GÜMÜŞ
Snake ormanın nabzını tutmak için döner ve fare yer. Örgh!
**İNCELENDİ** RPS2D#1 **PUAN** 09 **DVD#01**

**MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION** — BRONZ
Para kazanıp arabanızı güçlendirin, yarışlara katılın, karşıdan karşıya geçerken...

**MOTO GP3** — BRONZ
Gerçekçi bir motor yarışı arıyorsanız, Moto GP 3'ü deneyin.

**MUSIC 3000** — GÜMÜŞ
Gerçek bir kayıt stüdyosu...

**MX VS ATV UNLEASHED**
Birçok aracın ve pistin bulunduğu eğlenceli bir yarış oyunu.

**NBA BALLERS** — BRONZ
Basketbol seviyorsanız bu oyun arşivinizde bulunmalı.

**NBA STREET V3** — GÜMÜŞ
PS2'deki en iyi sokak basketbolu.
**İNCELENDİ** RPS2D#1 **PUAN** 10

**NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** — BRONZ
Çok sayıda yol ve modla en az ilki kadar iyi.

**NFL STREET 2** — BRONZ
Fazla takım seçeneği olan zevkli bir Amerikan futbolu.

**OBSCURE**
Gerilim oyunları sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin.

**ONIMUSHA 3** — GÜMÜŞ
Yenisi gelene kadar kral Onimusha 3.

**PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN** — GÜMÜŞ
Karanlık prensin son macerası.

**PRO EVOLUTION SOCCER 4** — ALTIN
Buraya yazacak bir şey bulamadık.

**PROJECT: SNOWBLIND**
Deus Ex'i andıran, heyecanlı, ama kısa bir FPS.
**İNCELENDİ** RPS2D#1 **PUAN** 07

**PROJECT ZERO** — BRONZ
İnsanı tedirgin eden bir korku oyunu.

**RAINBOW SIX 3** — BRONZ
Gerçekçi ve online görevler...

**RATCHET & CLANK 3** — GÜMÜŞ
Geniş silah yelpazesi ve eğlenceli oynanışıyla serinin en iyisi.

**RED DEAD REVOLVER** — GÜMÜŞ
Vahşi Batı'da altıpatlar kullanmanın tek yolu...

**REZ** — GÜMÜŞ
Ritim alaşımlı (!) shoot-em-up.

**ROCKY** — BRONZ
İtalyan Aygırı'nın hikayesiyle paralel...

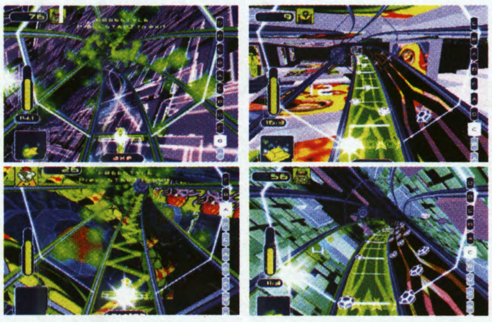
**SECOND SIGHT** — BRONZ
Birçok güç kullanabildiğiniz heyecanlı bir oyun.

**SHADOW OF ROME** — BRONZ
İkiye ayırmak, bölmek, parçalamak... Başka?

**SILENT HILL 3** — GÜMÜŞ
Resident Evil'la birlikte zirvede.

**SINGSTAR POPWORLD** — BRONZ
Sesiniz iyi de olsa, kötü de olsa...

**SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2** — BRONZ
İkinci set... Zor, ama çok eğlenceli.



**FREQUENCY**
Bir tünelin içinde uçuyorsunuz, ama bu tünel; davul, bass, gitar ve vokalden oluşuyor. Yüksek hızda giderken doğru yönlere saparak, parçayı doğru şekilde tamamlamaya çalışıyorsunuz. Klasik bir müzik oyunu gibi görünse de, oynayabileceğiniz en iyi ritm/aksiyon Frequency. Remix modu da leziz olan oyunda Fear Factory'den DJ HMX'e kadar birçok parça bulunmakta.

**SOCOM II: US NAVY SEALS** — BRONZ
Online destekli bir taktik shooter.

**SONIC HEROES** — BRONZ
Demode olmasına rağmen hala hızlı ve çok güzel.

**SOUL CALIBUR II** — ALTIN
Kılıç kılıca dövüşebileceğiniz başka bir başyapıt.

**SPIDER-MAN 2** — BRONZ
Ultimate Spider-Man gelene kadar en iyisi...

**SPLINTER CELL CHAOS THEORY** — GÜMÜŞ
Ses çıkarmadan, kaos yaratmadan...

**SSX 3** — GÜMÜŞ
Uzun ve hızlı yarışlarıyla PS2'de tek.

**STARSKY & HUTCH**
70'lerin efsane TV dizisi...

**SUPER MONKEY BALL DELUXE** — BRONZ
Baş rollerini maymunların paylaştığı arcade bir oyun.
**DVD**'DE!

**TLOTR: THE RETURN OF THE KING** — BRONZ
Frodo sinemadan sonra PS2'ye de damgasını vurdu.

**THE MARK OF KRI**
Bir barbarı kontrol ettiğiniz bol kombolu fantastik bir aksiyon.

**THE THING** — GÜMÜŞ
J.Carpenter'ın filminden uyarlanan soluksuz bir korku oyunu.

**TIGER WOODS PGA TOUR 2005** — GÜMÜŞ
Tiger Woods'un resmi golf oyunu.

**TIMESPLITTERS 2** — ALTIN
Kel kahraman, bol silah, etkileyici konu ve FPS...

**TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT** — GÜMÜŞ
Gerçekçi oynanış, hız hissi...
**İNCELENDİ** RPS2D#1 **PUAN** 09

**TOCA RACE DRIVER 2** — BRONZ
PS2'deki sayılı ralli oyunlarından biri.

**TONY HAWK'S UNDERGROUND 2** — BRONZ
Jackass'le Tony aynı turnede... Dikkat et Tony!

**VIRTUA FIGHTER 4** — BRONZ
Tekken'in tek rakibi...

**VIEWTIFUL JOE** — BRONZ
Çizgi-filmin içinde hoplayıp zıplamaca!

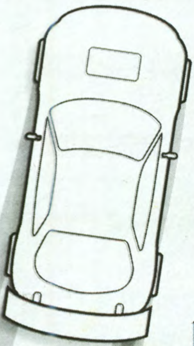
**VIEWTIFUL JOE 2** — BRONZ
Sağlam kontroller, kombolar ve "bullet-time".

**VIRTUA TENNIS 2** — BRONZ
Belki de PS2'nin en iyi tenis oyunu...

**WRC 4** — GÜMÜŞ
Colin McRae ile yarışan kaliteli bir ralli.

**XIII** — BRONZ
Çizgi-roman kahramanının FPS versiyonu.

**ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER** — BRONZ
Konami'den PS2'deki en iyi aksiyonlardan biri...



# İçinizdeki GT4 canavarını durdurun!




**Volkan Usta'dan GT4 tarifleri**

## VEYA CO-PLOT REHBERİMİZLE GRAN TURISMO 4'TE DAHA HIZLI GİDİN!

**GRAN TURISMO 4**

- OYUNCU 1-6
- MEMORY KART 1,400KB
- ZORLUK KOLAY BAŞLIYOR, ZOR DEVAM EDİYOR
- BİTİRME SÜRESİ BİRKAÇ AY

| | |
|---|---|
| GRAFİK | 09 |
| SES | 09 |
| OYNANIŞ | 08 |
| ÖMÜR | 10 |



GT4 kuşkusuz evrendeki en iyi yarış oyunu. Arabayı ve yarışı seviyorsanız kaçırmamanız gereken bir oyun ya da simulasyon...

**9/10**

**Beklediğimizden fazlasını aldık GT4'ten. Gran Turismo 3'ten sonra "Daha iyisi yapılabilir mi?" diye birbirimizi yedik, kahinlik yaptık, ama cevabı Polyphony bir kez daha vurdu suratımıza; GT4 neredeyse kusursuz bir oyun. Görsel olarak gerçeğe çok yakın olmasının yanında, derin ve dengeli bir oynanışa sahip GT4. Sonuçta bu bir yarış simulasyonu, bir oyun değil. Yani sadece gaza ya da frene basmak değil yapmamız gereken. Yalnızca bunu yaptığınızda "şarampole" yuvarlanıyorsunuz. Peki bu oyunda başarılı olmak için ne yapmanız gerekiyor? Bildiklerimizi sizinle paylaşmanın zamanı geldi tahminimizce...**

**KONTROL SİZDE OLSUN**

1. Kullandığınız her arabada size yardımcı olan Driving Aid'i kapatın.
2. Sağ joystick'i gaz ve fren için kullanın.
3. Manual vites kullanın.
4. Logitech Driving Force ya da GT Force gibi kaliteli lastikler alın.

## SERT FREN YAPMAYIN!

Fren yaptığınızda tiz fren sesleri duyuyorsanız lastikleriniz kilitleniyor ve sizi yavaşlatıyor demektir. Bu durumda yapmanız gereken şey, joystick'i, fren sesini duyana kadar geriye çekmek ve ardından yavaşça, kilitlenmenin hemen sonrasında bırakmak. Bu hassasiyeti gaz için de göstermeniz gerekiyor, çünkü sert fren yapmamak için gaza da dengeli basmanız gerekiyor; özellikle iyi bir yarış arabası kullanmıyorsanız, gaza fazla yüklenmeyin. Aracın ağırlığının önde olması, lastiklerin yere daha yakın olması ve dolayısıyla, fren yaparken araca daha fazla hakim olmanız demek. Yarış arabaları ani frenlerde spin atmadan durabilseler de, standart arabalarda bunun tam tersi geçerli. Dediğimiz gibi, frenden sonra pedalı (veya "joystick'i" diyelim) yavaşça bırakmak da önemli, özellikle de frene basılı halde hala dönüyorsanız. Çünkü ağırlık merkezi yine arkada olacaktır. Hassas arabalarda ise dengesiz fren kontrolü (joystick'i yavaş çekmek/hızlı çekmek veya frene yavaş basmak/hızlı basmak) işinizi zorlaştırabilir ve yarışta geride kalmanıza neden olabilir. Dikkat etmeniz gereken bir diğer şeyse, arabanızın şekli. Mesela arabanız ne kadar alçak ve uzunsa, o kadar dikkatli olmalısınız; zira bir defa kaymaya başladınız mı, aklınızla (ki böyle bir gösterge yok arabalarda – FA) beraber hızınızı da (bu var sanırım – FA) kaybedersiniz. Gelelim Fren Dengeleyici'sine, yani Brake Balance Adjuster'a... Brake Balance Adjuster'ı freninize takmak ve en üst seviyeye getirmek kesin işe yarar gibi görünse de, çoğu zaman tehlikeli olabiliyor. Çünkü sayılı araba bunu kaldırabiliyor. Bu "dengeleyici" ile, frene en ufak bir temasınız bile hızınızın çok düşmesine neden olabilir. Brake Balance Adjuster, sadece maksimum basıncın etki ettiği noktayı aza indirgiyor. Yani lastiklerinizin ne kadar az tutuşu varsa, seviyesini o kadar düşürmelisiniz. Kaygan lastiklerden spor lastiklere geçmek zorunda olduğunuz bölümlerde (mesela Event'ların çoğunda) bunu aklınızdan çıkarmayın. Kontrolü sağlamak için, örneğin, TVR 12'nizde 24 dişli varsa, bunun 15'ini çıkarmanız gerekebilir.

**BİLİYOR MUYDUNUZ? 1**
Virajlar daha hızlı tur atmak için kilit noktalardır. Viraja girerken olabildiğince hızlı, ama temkinli olun; rakiplerinizi geçtiğini göreceksiniz.



## ÇOK MU HIZLISINIZ? O ZAMAN DURMAYIN!

Frene basmanız gereken noktayı kaçırıp bariyerlere çarpıyorsanız, panik yapmayın, yoksa aracın durmasına veya "understeer"e sebep olabilirsiniz (frene basarken, ön tekerlekler kaydığından aracınız dönmeyebilir, buna "understeer" deniliyor). Sadece elinizi frenden çekin. Dönüşü yapabildiğinizi göreceksiniz. Bu size ters gelebilir, ama buz pateni yapmak veya bir duvara vurup spin atmaktan iyi olduğu da kesin. Kısacası, bir viraja fazlasıyla hızlı girerseniz devamlı frene basmayın ve sadece dönmeyi deneyin; başarılı olduğunuzu göreceksiniz.



**BİLİYOR MUYDUNUZ? 2**
Arkadan çekişli arabalar ikinci viteste, otomatik vitese nazaran daha hızlılardır. Bu yüzden manual vites kullanmanızı öneriyoruz.




Bu patlamalar sinir bozmaktan başka bir şeye yaramıyor. Boş verin en iyisi.




Meğerse bu oversteer başa belaymış.





İşte şeritler... Yazıda da belirttiğimiz gibi, çok ise yarıyorlar. Yolunuzu bunlara göre belirleyin.

Bu, uzun turların olduğu Le Mans veya Nordschleife gibi pistlerde hayal kırıklığı yaşamanızı engeller.

## SİNİRLENMEYİN!

Hızla giderken bir viraja girdiğinizde, bu virajı hiç kaymadan, savrulmadan geçmek mümkün. İnsanlar genelde; sürüklenmeyi, kulak tırmalayan lastik "çığlıklarını" ve abartılı motor sesini "iyi araba kullanmak" zannederler, ama bu pek bir şeye yaramaz gerçekte. Peki nasıl geçeceksiniz bu Kurabiye Canavarı vari virajları? Kulaklarınızı dört açın (bu böyle değildi sanırım), her şeyi açıklıyoruz. Bir virajı en iyi şekilde geçmek için, virajın tüm noktalarında (giriş-zirve-çıkış) yol kenarındaki kırmızı-beyaz renkteki şeritleri kullanmanız gerekiyor. Her şerit atladığında direksiyonu, kesik kesik, yavaşça çevirin. İlk bakışta basit gelebilir, ama; eğer direksiyonla, frenle, gazla ya da vitesle uğraşıyorsanız, basit bir virajda kendinize engel yaratıyorsunuz demektir. Başınıza bir şey gelmeden kurtuluyorsanız, şeritleri en iyi şekilde kullanıyorsunuz demektir (daha hızlı da olabilirsiniz, sorun değil). Ve başınıza bir şey gelmeden kurtulamıyorsanız, büyük ihtimalle bir yerlere çarpıyorsunuz (ve sarhoşsunuz!). Her şey bir yana, sert olmayın, sinirlenmeyin, elinizdeki PS2'yi yavaşça yere bırakın; virajları hızlı ve kolay bir şekilde geçeceksiniz. "Fren"den devam edelim. Doğrudan, sonuna kadar frene basmaktansa, arabanızı hızla keskin bir viraja (örneğin Laguna Seca'daki tepede, köprünün altındaki yer gibi) doğru sürmeyi deneyin. Bu virajları daha kolay alacaksınız, çünkü yol üstünde daha fazla şerit var ve bu şeritlerin hiçbirini es geçmediniz (yoksa geçtiniz mi?).

**BİLİYOR MUYDUNUZ?**
Yapay zekayı kandırabilirsiniz. Eğer onu geçmek istiyorsanız, ilk önce yaklaşın. Büyük ihtimalle önünüzü kapatacaktır. Frene basın, köşeye açılın ve gazlayın.

## DEVAMLI FRENE BASMAYIN!

Uzun virajlarda, daha fazla frene basmak zorunda hissedebilirsiniz kendinizi, ama her frene basışınızda yolun ortasına gelmeden savrulursunuz. Hayır, yolun suçu yok. Sadece daha hızlı gidebilirdiniz, ama çok hızlı gittiğinizde de yine yoldan çıkma gibi bir tehlikeyle karşı karşıya kalabilirsiniz. Neden mi? Şöyle anlatalım: Yüksek hızda giderken virajı almanızı sağlayan şey "fren" değil, "ağırlık shift"idir. Ağırlık merkezi ön tarafa kaydıkça burna uygulanan basınç artar ve bu yolda kalmanızı sağlar. Bu yüzden korktuğunuz virajları fren yaparak değil, gazı biraz bırakarak geçebilirsiniz. Bu, aracı kontrol altında tutmak için yeterli olacaktır.

Zor virajlarda dönmek için geç kalıyor ya da direksiyonu sert çeviriyor olabilirsiniz (burada anahtar, virajı içerden almaktır). Bunu Nurburgring'deki (aslında burada çok erken hareket edilmesi gereken kör virajlar vardır) virajlarda yaşamanız olası. Başta keskin bir şekilde sola doğru gidiyorsunuz, sonra tepeden aşağıya dönüyorsunuz, bu sırada da mümkün olduğu kadar hızlanıp sondaki kaldırıma çarparak biraz yükseliyorsunuz (kırmızı-beyaz kaldırımı gördüğünüz anda dönmeye başlayın). Ama burada fren kullanmayın. Sadece direksiyonu yavaşça çevirin ve tam ortada gaza basın. Bunun gibi sinir bozucu virajlardan Nordschleife'de tam 11 adet daha var.

## YALNIZ ÇALIŞIN!

En başta söylediğimiz gibi, Driving Aid'leri, yani yardımcıları kapatın. Çocukken bisiklete binmeyi öğrenmek için arka tekerlek kullanırdık ya, Driving Aid'ler de buna benziyor; sürüşünüzdeki hataları kapatıyor ve kontrolü elinizden alıyor. Ama o zaman oyun oynamanın ne anlamı var? Yok. Sadece Driving Aid'i kapatmakla kalmayın, vitesi de manuel'e getirin. Çünkü -gerektiğinde- vitesi düşürmek daha kolay yavaşlamanızı ve daha sorunsuz yol almanızı sağlar. Ayrıca manuel vitesle motorunuzun hızını daha da artırarak zaman kaybından ve dengesiz vites değişikliklerinden de kurtulmuş oluyorsunuz. Yukarıda bahsettiğimiz "giriş-zirve-çıkış" üçlüsünün "zirve" aşamasında bu kontrollere (vites değiştirme, hız artırma vs) ihtiyacınız var.

## "ZİRVE" DE NE DEMEK?

Zirve, virajın tam ortasıdır. Bu noktada artık gaza basmaya başlamış olmanız gerek. Yani "U" şeklinde bir viraj varsa, bu virajın zirvesi U'nun tam yarısıdır (zaten burada kavrama

## UNDERSTEER, OVERSTEER... NE DEMEK?

VE NASIL ENGEL OLURUZ?

### UNDERSTEER

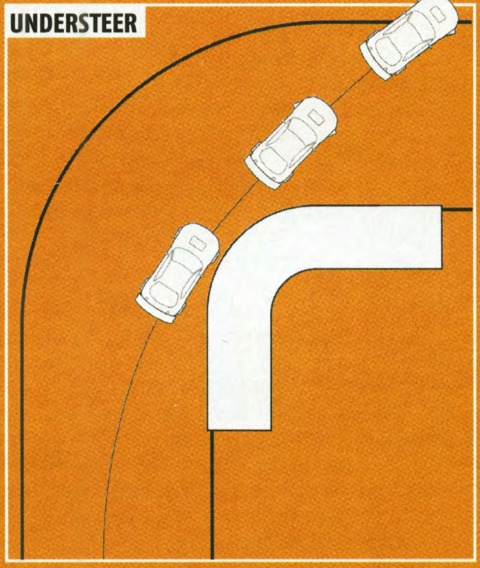
Tekerleklerin kaymasından dolayı arabanın daha az dönmesidir. Direksiyonu çevirmiş olsanız da araba ileriye doğru kaymaya devam eder.

**NEDEN OLUR?**

Birçok şey understeer'a neden olabilir; viraja yüksek hızla girmek, freni sert kullanmak, dönüşte fazla gaza basmak (özellikle önden çekişli arabalarda), aşınmış veya kirli lastikler, ön tarafta aşırı ağırlık, arkada aşırı ağırlık (özellikle arkadan çekişli arabalarda), fren dengesizliği, güç dengesizliği...

**NASIL ENGEL OLURUM?**

- Erken frene basın, ama dönerken değil.
- Viraja giriş hızınızı düşürün.
- Dönerken hassas davranın.
- Virajı dönerken araba düzelir düzelmez hızlanın.
- Öne kaygan zemin lastikleri ya da arkaya sert lastikler takın.
- Arabanızı hafifletin.
- Racing Brake Controller'ı alın ve arka frenleri öndekilerden daha yükseğe ayarlayın.
- Variable Centre Diff Controller'ı (dört çekişliler için) alın ve öndeki gücü düşürün. Bu, understeer'ı engelleyecektir.
- Arkadaki downforce'un öndekinden düşük olmasına dikkat edin.
- Daha düşük bir vitese geçin. Arkadan çekişli bir arabada vitesi düşürmek -motora güç kaybettirmesine rağmen- arka tarafı kaydırıyor ve understeer'ı etkisiz hale getiriyor. Ancak önden çekişli arabalarda sorun yaşarsınız.
- Hemen fren yapın ve arka tekerleri yoldan ayırmak için gaza basın.
- Ön çekişten arka çekişe geçin.




### OVERSTEER

Arabanın sizin yönlendirdiğinizden daha fazla dönmesidir. Oversteer durumunda arka tekerlekler, ön tekerleklere oranla daha fazla kayar.

**NEDEN OLUR?**

Viraja hızla girmek, dönüşte sert fren yapmak, dönüşte sert gaza basmak (özellikle arkadan çekişli arabalarda), yıpranmış veya kirli lastikler, arka tarafta fazla ağırlık, arka tarafta çok az tutuş (arkadan çekişlilerde), keskin dönüşler yapmak, fren dengesizliği, güç dengesizliği, gaza basmadan dönmek (orta motorlu arabalarda), oversteer'a neden olabilir.

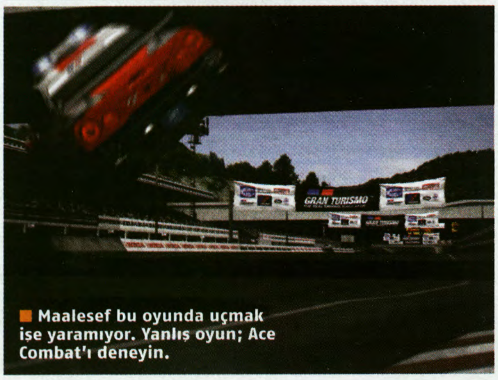
**NASIL ENGEL OLURUM?**

- Yukarıdaki ilk dört madde.
- Yeni ve daha sağlam lastikler kullanın veya ön tarafa daha sert lastikler takın.
- Arabanızı hafifletin.
- Ağırlığı ön tarafa verin.
- Ön tekerleklere negative-toe ekleyin.
- Racing Brake Controller'ı alın ve arka tarafı öne oranla daha düşüğe ayarlayın.
- Variable Centre Diff Controller'ı alın (dört çekişliler için) ve öndeki gücü artırın.
- Arabayı kayacağınızı tahmin ettiğiniz bölgeye doğru sürün.
- Bölge küçükse gaz pedalını sabit tutun. Bölgeden çıkmaksa daha zor; spin atma ihtimaliniz var.
- Orta veya arka motorlu arabalar, sert fren yaptığınızda ve dönerken savrulurlar. Bu yüzden motorun ağırlığı devamlı değişir. Ağırlığı arkaya vermek için hızlanın ve lastiklerin yere yapışmasını sağlayın.

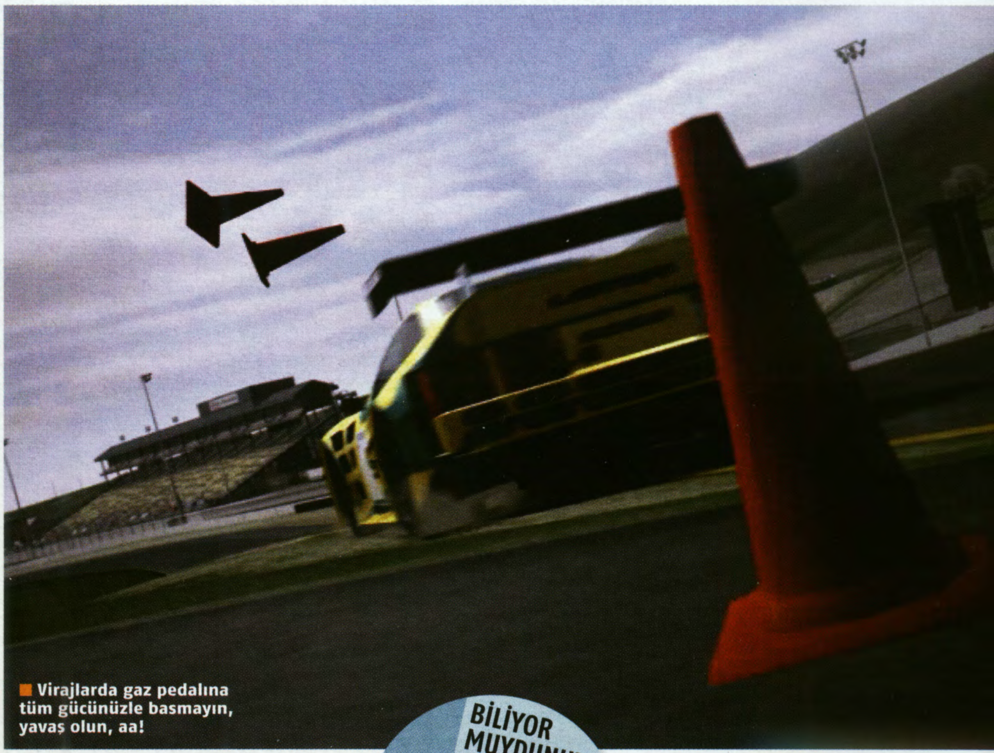




Bunu sadece Kara Şimşek'in yapabildiğini düşünürdük, ne safmışız.



Maalesef bu oyunda uçmak ise yaramıyor. Yanlış oyun; Ace Combat'ı deneyin.



Virajlarda gaz pedalına tüm gücünüzle basmayın, yavaş olun, aa!

noktalarını belirten şeritler de yer alır). Eğer virajnın üçte birindeyken frene basarsanız, zirveye çok erken ulaşırsınız. Eğer virajdan çıkıyor ve normalin aksine yoldan çıkmıyorsanız, zirveye çok geç ulaşmışsınız demektir. Özetle: Zirve, arabanın dönüşünü tamamladığı noktadır. O andan itibaren daha fazla gaza basabilir, direksiyonu düzeltebilirsiniz (yani düz hale getirebilirsiniz). Hala sekiz bira içmiş gibi ilerliyor ve son sürat gidiyorsanız, sürüşünüze devam edebilirsiniz (çaktırmayın; biz görmedik, duymadık). Ama bu diğer yandan izlemeniz gereken çizginin uzamasını ve virajın kısalmasını sağlar. Yani hızlanmak için daha fazla zamana sahip olursunuz.

**BİLİYOR MUYDUNUZ? 4**
Arabanızdaki kirli yağı küçümsemeyin. Temiz yağ size ekstradan 50 beygir güç kazandıracaktır. Bu, oyunda 50 krediyle alabileceğiniz en ucuz güçtür.

## FAZLA HIZLANMAYIN!

Frenden hemen sonra gaza basmak her zaman iyi bir yol değildir. Bunu arkadan çekişli bir arabada erkenden denerseniz iki ihtimal çıkar ortaya: 1. Arabanın understeer ("ÇOK MU HIZLISINIZ?" başlığında ne olduğunu açıklamıştık) yapması (ki çok sık olur). 2. Hızlanmaya devam ederseniz, understeer'in tersi olan oversteer'le karşı karşıya kalırsınız. Önden çekişli bir arabada ise işiniz daha zor; çok az araba yavaş giderken iyi performans veriyor. Öyleyse ne yapmanız gerekiyor? Frenden sonra gaz pedalını yavaşça (gerçekten yavaşça) bırakın, ama ne yukarıya, ne de aşağıya doğru. Veya duruma göre, çok az yukarıya doğru... Bunu arabanızın hızlanması için yapmıyorsunuz tabii ki; her şeyin ağırlık merkezine bağlı olduğunu unutmayın. Bir virajda fazla yavaşlıyorsanız, arabanın arkası hafifler, kıç savrulur ve arabanın kontrolünü kaybedebilirsiniz. Eğer ağırlık merkezi arka taraftaysa, bu defa öndeki hafiflikten dolayı ön tekerlekler kayar (bu da aracı yoldan çıkarmaya yeter). Bu durumda gaza dengeli basmanız gerekiyor. Bu, ağırlığın ortada olmasını, arabanın savrulmamasını sağlayacak. Oyunun birçok uzun, iki aşamalı virajlarında (Midfield'daki tünelin yokuş aşağı olan bölümü gibi) bu ipuçları işinize yarayacaktır. Bir kere dengeyi sağladıktan sonra direksiyona dokunmadan küçük ve kısa hareketlerle arabanın açısını ayarlayabilirsiniz (dönüş yayını daraltmak için gazı bırakın, genişletmek için gaza basın). Riskli olsa da bunu yapmak yarı yarıya işi bitiriyor.



**BİLİYOR MUYDUNUZ? 5**
Dört çekişli ralli arabasıyla aşırı savruluyorsanız, geç olmadan vites düşürün. Motorun sesine aldırış etmeyin, savrulmadan kurtulacaksınız.

## YAVAŞLAYIN!

Özellikle bilmediğiniz bir yolda yarışıyorsanız hızlı gitmeyi aklınızdan çıkarın. Virajlarda bariyerlere doğru savrulmak ve sağa sola çarpıp hız kaybetmek, yolu öğrenmek için bir seçenek değil tabii ki. Yapmanız gereken tek bir şey var aslına bakarsanız; yavaşlamak ve diğer yarışçıların frene bastıkları yerleri, yol kenarındaki işaretleri takip etmek. Bunlar birer ipucu. Şeritler, arabaların yoldan çıkma ihtimalinin olduğu yerlere koyulurlar. Şeritlere uzak kalırsanız tehlikedesiniz demektir. Bu durumda arabayı toparlamanız gerekir. Yol üzerindeki işaretlerinse çoğu işinize yarar, ama tamamı değil. Buna örnek olarak Fuji'nin dar, yokuş aşağı çıkışı gösterilebilir. Burası işaretlerin tersine çok daha geniş ve hızlıdır. Opera, Nordschleife, Le Mans gibi bazı yollarda virajlar izlediğiniz rotayı etkiliyor. Çünkü bu yollarda çok fazla iniş-çıkış var ve bazı noktalarda kontrolü kaybedip kendinizi beklemediğiniz bir yerde bulabiliyorsunuz (yolları tepe gibi düşünün; merkezi, en üst noktası). Nordschleife'nin hızla indiğiniz yokuşu, solu-sağı, yukarısı bu iniş-çıkışlara iyi birer örnek. Sorun yaşamamak için yapmanız gereken tek bir şey var; sağ tarafa yakın durup understeer riskini azaltmak. Eğer bir balıksanız, hafızanız beş, en fazla altı saniyedir. Ve nerede fren yapacağınızı, ne yazdığınızı, ne okuduğunuzu beş saniye sonra unutmanız olası. Tostunu yarım bırakan manken Çağ Şarapnel'i Tost Sevenler Derneği başkanı Murat Karışık mahkemeye verdi. Hakkındaki suçlamaları reddeden... Ha? Ne? PlayStation 2 mi? GT4 mü? Kahretsin! UNUTTUM! Nerede fren yapacağınızı hatırlamak için yol kenarındaki bir cisim ya da gölge işinize yarayabilir. Bununla beraber, bazı durumlarda (mesela Motegi arazisinde) vites göstergesinin üstündeki küçük kırmızı sayıya dikkat edin ve bu sayı yanmaya başlar başlamaz frene basın. Birkaç saniye de basılı tutabilirsiniz, fark etmez. Uzun virajlarda da ne zaman, hangi noktada hızlanmaya başlamanız gerektiğine dair işaretler bulmalısınız. Mesela Tokyo yolunda, büyük cam binadan hemen sonra turuncu panolar gözünüze çarpacaktır ki, bunlar size tam gaz yapabileceğinizi anlatmaya çalışırlar (!) ("ışıklı pano"yu biliyorum da Volkan, "iyi kalpli, yardımsever pano"yu, hayır - FA).

## BİTTİ!

Öyle zamanlar olacaktır ki; bu tavsiyelerimiz görmezlikten gelmeniz ve tahminlerinizin, hislerinizin sizi yönlendirmesine izin vermeniz gerekecek. Çünkü GT4 sıradan bir yarış oyunu değil. Bu sayfalarda anlattıklarımızdan daha fazlası var ve bunun için sadece bize değil, yeteneğinize, yaratıcılığınıza da ihtiyacınız var. ■



"Yavaş olun" demistik, değil mi? İyi parende atıyor yalnız!

# geri sayım

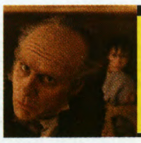
## KÜLTÜR MANTARI'NIN KÜLTÜRE DOYDUĞU AN!



"Ne zaman ileri sayabileceğim? Zaman nasıl su gibi akıp geçer? Su hızlı aktığı için mi böyle denir? Yoksa zaman sudan da hızlı mı ilerler? Peki ışık hızı ile zamanın hızı kıyaslandığında hangisi fark atar?" gibi bitmek tükenmek bilmeyen sorular arasında boğulurken bir baktım ki derginin ikinci sayısına yazı yazıyorum. Zaten bir yaş daha yaşlandım bu ay... Neyse, hayatın iç karartıcı gerçeklerine rağmen ben yine filmler izledim, konserlere gittim, albümler alıp dinledim, bir de üşenmedim bunları sizinle paylaşabileyim diye ekran başında parmak çürüttüm (yalan söylüyorum, parmağım PES oynarken çürüdü). Bu ayki DVD'miz Jim Carrey'nin uzun isimli beklenen yeni filmi Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, vizyon filmimiz ise hakkında çok konuşulan "İki Genç Kız". Yaz ayları müzik piyasası için genelde en canlı aylardır. Bütün şarkıcılar/müzisyenler albümlerini yaza bitecek şekilde hazırlarlar. Bana düşen de bu albüm kalabalığından; Kurban'ın, Aylin Aslım'ın ve Tori Amos'un yeni albümlerini kurtarıp, incelemek oldu. Eminim yine ben anlayamadan, hatta bu yazı daha bitmeden üçüncü sayıya yazı yazıyor olacağım ve sonra delireceğim. O zamana kadar kendinize iyi bakın.

E. Akça

**Elif Akça,**
elif@ps2dergisi.com


dvd


albüm


araştırma




Jim Carrey'nin yeni filmi, DVD'si... Kont Olaf mirasa konabilecek mi dersiniz?

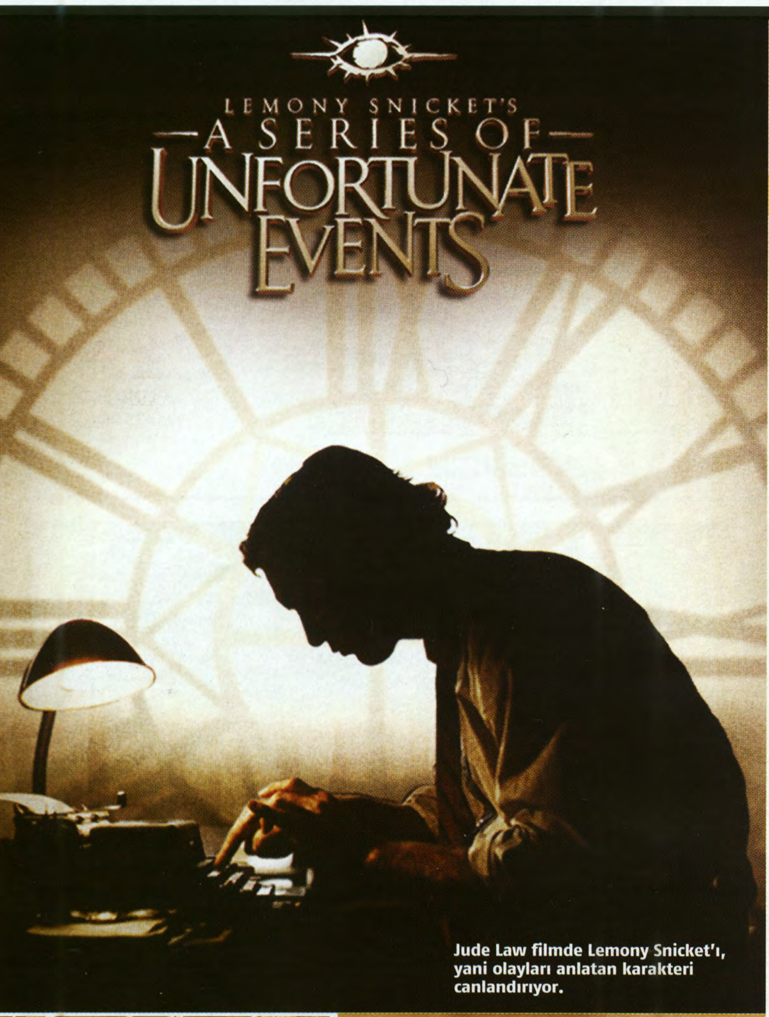




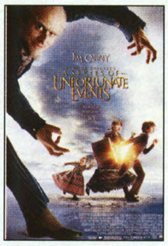

Kurban bu sefer beş yıl bekletmedi.

# LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

**"ÇOCUK FİLMİ DEĞİL, MUTLAKA İZLEYİN!" DESEM YALAN OLUR...**




Jude Law filmde Lemony Snicket'ı, yani olayları anlatan karakteri canlandırıyor.



**YÖNETMEN**
Brad Silberling
**OYUNCULAR**
Jim Carrey, Meryl Streep, Jude Law, Emily Browning, Liam Aiken, Kara Hoffman, Shelby Hoffman, Timothy Spall, Billy Connolly ve Dustin Hoffman
**DAĞITIM**
Paramount
**EKSTRALAR**
Yönetmen/senarist yorumları, filmin yapım aşamasındaki ilgi çekici noktalar, fotoğraf ve çizim galerileri, özel efekt galerileri ve filmden çıkarılmış olan sahneler.
**FİYAT**
30 YTL

**FİLM:** Jim Carrey, "Eternal Sunshine" ile daha önce fethedemediği gönlümü fethettiği için merakla bekliyordum onun son filmini, beklenti içine girmiştim başka bir deyişle. Hep böyle olmaz mı zaten, çok fazla şey beklersiniz ve sonrasında hayal kırıklığına uğrarsınız. Nitekim yine öyle oldu ve Jim Carrey bana bu film ile eski "The Mask" günlerine döndüğünün sinyallerini verdi. Kendisini "The Mask" haliyle sevenleriniz olabilir, ama bence Jim Carrey'nin doğal hali; mimikli, güldürmek için yırtınan halinden çok daha başarılı. Neyse, filmden bahsedelim biraz da: Jude Law'ın canlandırdığı Lemony Snicket, filmde, faili meçhul bir yangınla

## Biri günde 1672897 kitap okuyan bir kitap kurdu, diğeriyse Mc Gywer

ebeveynlerini kaybeden Baudelaire kardeşlerin hazin hikayesini anlatıyor. Bu üç kardeş öyle sıradan çocuklar değil; her birinin farklı uzmanlık alanları var. Biri günde 1672897 kitap okuyan bir kitap kurdu, diğeri Mc Gywer, bir diğeri ise... "Testere" olarak kullanılabiliyor. Bu yeteneklerini kötü karakterden kurtulmak için kullanıyorlar ve... **4/10**

**EKSTRALAR:** Film, kapsamlı ve izlemesi zevkli bir "ekstralar" bölümüne sahip. Özellikle "Building a Bad Actor", yani "Kötü Aktör Yaratma" bölümü, Jim Carrey'nin filmin ana karakteri Kont Olaf'a dönüşümünü yönetmen ve senaristin -Lemony Snicket- yorumları eşliğinde anlatıyor. **6/10**

**KARAR:** "A Series of Unfortunate Events"; görselliğin ön planda olduğu, karanlık atmosferli, her yaşa hitap etmeye çalışan, ancak 15 yaş üstünü tatmin edecek çok fazla özelliğe sahip olmayan, başından sonuna kadar Amerikan film klişeleriyle bezenmiş çerez bir film. Sadece hoş vakit geçirmek için izlenebilir, fakat izledikten sonra üstünüzde "parmak izi" bırakmıyor kesinlikle. **EA**



...sikolog masraflarını kim karşılayacak...



...Nereye gitseler başka bir psikopat.

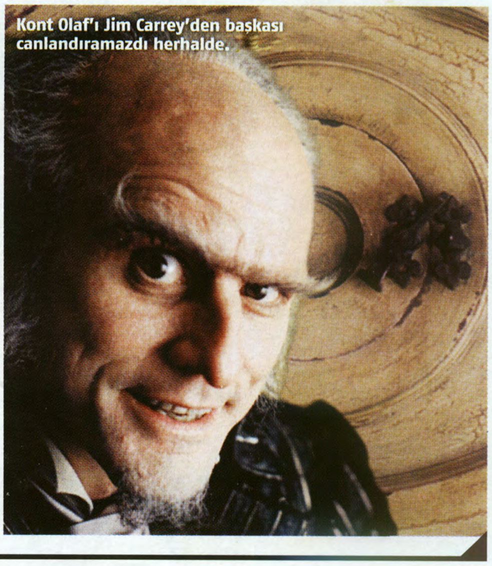
### MÇ GYWER'IN DÖNÜŞÜ (!)

**Bir tren yolunda arabanızın içinde kilitli kalsanız ne yaparsınız?**

Baudelaire kardeşlerin ortancası güzel kızımız Violet, zihinlerimizde yer edecek icatlarıyla filme renk katmış. "Hayalet Gemi" filminden de hatırlayacağınız çıtır oyuncu, Jim Carrey'nin kurduğu tuzaklara karşı bir düzenek geliştirmeden önce kitap kurdu abisinden de bilgi alıyor ve işe koyulmadan önce mutlaka kurdelesini bağlıyor. Yani Violet elini saçına attığında anlayın ki, Vikingler'deki minik Viki gibi aklına dahice bir fikir gelmiş.



Baksanıza şu "talihsiz gençlere", nasıl da tedirginler Kont Olaf'ın kollarında.



Kont Olaf'ı Jim Carrey'den başkası canlandıramazdı herhalde.




# İKİ GENÇ KIZ

## BU GENÇLİĞİN SONU NE OLACAK?




**YÖNETMEN**
Kutluğ Ataman
**OYUNCULAR**
Hülya Avşar, Feride Çetin, Vildan Atasever, Tuğçe Tamer, Gönen Bozbey, Sezgi Mengi, Murat Prosçiler, Uğur Baltepe
**SENARYO**
Kutluğ Ataman (Perihan Mağden'in romanından)
**GÖRÜNTÜ YÖNETMENİ**
Emre Erkmen

**FİLM:** 29 Nisan'da gösterime girdi. Ben de aldım patlamış mısırımı, oturdum koltuğuma, başladım merakla beklemeye. Halbuki "Hırsız Var" isimli Türk filminden sonra yemin etmiştim bir daha Türk filmi izlemeyeceğime. Aklımı çeldi "İki Genç Kız'ın" fragmanları ve bozdum yeminimi. Hem film, -sürekli takip etmesem de- üslubunu sevdiğim Radikal gazetesi yazarlarından Perihan Mağden'in romanından uyarlanmıştı ve bu da merak etmem için yeterli bir sebepti. Neyse, ilk yarım saat "Acaba sağır mı oldum?" diye kendi kendime tartıştım; çünkü diyaloglar çok zor duyuluyordu. Sonra yanımdaki arkadaş, genelde kızların erkeklere dedikleri gibi "Sorun sende değil, filmde sevgilim." deyince rahatladım (öyle değildi sanki o, ama neyse - FA). Filmin konusuna gelince; ağzından küfür eksik olmayan bir adet erkek Fatma (Behiye) ve şımarık bir piyasa kızı (Handan) kaynaşıp çorba olurlar. Sonra "Hayat çok kötü, biz her şeyden nefret ediyoruz!" edasıyla Handan'ın onu küçükken terk eden babasını aramak bahanesiyle Avustralya'ya kaçış planları kurarlar. Plan kurma aşamasında da "Hayat çok kötü, ama biz çılgınız, kafamıza eseni yaparız, çünkü isyankarız." şeklinde, bir çift yaprak misali sağa sola savrulurlar. Onlar savrulurlarken fonda çalan müzikler de (müziklerin çoğu Replikas'a ait) insanı iyice inandırıyor gençlik filmi izlediğine. Özetle "İki Genç Kız", size Türk filmi izlememeye yemin ettirmeyecek. Ancak film Türk sinemasında ne bir devrim, ne de bir klasik. ■ **EA**





Dönecekler!

## YENİDEN ANATHEMA

**Bu adamlar Türkiye'ye aşık!**

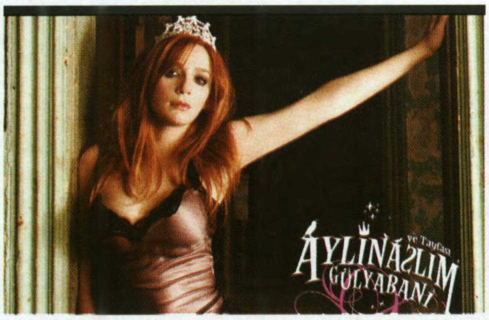
**Kimisi daha önceki konserlerde çalmadıkları şarkıları çalarlar diye, kimisi de benim gibi, yaptıkları müziğe doyamadıkları için gitmişti Harbiye Açık Hava Tiyatrosu'na. Tam iki buçuk saat, çalabildikleri kadar şarkı çaldılar ve bana Inner Silence'ı canlı dinleme zevkini tattırdılar. Senenin sonuna doğru yeni albümleri ile beraber tekrar geleceklermiş. ■ EA**



## KURBAN
İnsanlar



Bundan tam altı yıl önce "Yalan dostum aşk diye bir şey yok!" nidalarıyla oradan oraya zıplayan bir grup olarak karşımıza çıktı Kurban ve şu anda piyasadaki hemen hemen tüm alternatif Türk rock topluluklarının öncüsü oldu. "İnsanlar" albümü, Kurban'ın o eski neşeli tarzından biraz uzak. Hemen hemen tüm şarkılarda, eski şarkılarına nazaran biraz daha sert gitar tonları ve bu tonlara uygun daha baskın ritimler kullanılmış. Müzik kanallarında gösterilmeye başlanan ilk klip şarkıları "Yine", tüm albümün özelliklerini büyük ölçüde yansıtan bir şarkı; bu da albümdeki şarkıların birbirlerine çok benzediğini, belli başlı melodi kalıplarıyla hazırlandığını, başka bir deyişle albümün biraz monoton olduğunu gösteriyor. Yine de gerek kayıt kalitesi, gerekse şarkıların kendi içlerindeki bütünlüğü, Kurban'ın diğer alternatif Türk rock gruplarından hep bir adım önde olduğunu gözler önüne seriyor. ■ **EA**




## AYLİN ASLIM
Gülyabani



"Aylin Aslım neden yeni bir albüm yapmıyor da beş yıldır aynı şarkıları söylüyor?" diye düşünürken "Ben Kalender meşrebim" klibini gördüm TV'de ve şarkıyı söyleyenin Aylin Aslım olduğunu kabullenmem tam üç saatimi aldı. O depresif şarkıları söyleyen, kendine özgü bir tarzı olan kız gitmiş, yerine Duman'ın solisti gibi şarkı söyleyen, Courtney Love gibi taç takıp "Hem kalender meşrebim hem de çok asiyim" diye çığıran mutasyon geçirmiş bir kadın gelmişti.

"Albümü dinleyeyim de öyle yorum yapayım, günahını almayayım." dedim kızın. Evet biraz fazla yüklenmişim, ama ben yine de o eski Aylin Aslım'ı tercih ederim, sizi bilmiyorum. O kadar çok var ki yeni Aylin Aslım tarzında şarkı söyleyen... Eski tarzı daha kaliteli ve orijinaldi. Neyse ki albümdeki "Güldünya", "Beyoğlu Kimin Oğlu" ve "Böyledir Bu İşler" isimli şarkılar o eski tarzdan çok kopmamış, başarılı şarkılar; tavsiye ederim. ■ EA



## TORI AMOS
The Beekeeper



Tori Amos'u, çok sevdiğim Jawbox şarkısı Cornflakegirl'ü yorumlamasıyla keşfetmiştim. Tabiri caizse "kadife sesli sanatçımız"ın sesi şarkıdan şarkıya değişiyor; Lorenna Mckennit, Madonna, Fionna Apple, Jewel ve Gathering solisti Anneke'ye benziyor. 2002'de çıkan Scarlet's Walk albümünden sonra geçtiğimiz ay piyasaya sürülen albümü "The Beekeeper" tam 19 şarkıdan oluşuyor ve bu bir buçuk saatlik bir uçuş için yeterli bir şarkı adedi. Ancak bütün şarkılar aynı sakinlikte ve efendilikte olduğu için, içinizin kıpır kıpır olduğu bir dönemde asla dinlemeye tahammül edemeyeceğiniz bir albüm. 19 şarkının sözlerini bir araya getirdiğinizde küçük, yaşamın derinliklerini sorgulayan felsefik bir kitap elde ediyorsunuz; yani albüm çok amaçlı. Beni etkileyen şarkılar; Parasol, Toast, The Beekeeper, Original Sinsuality ve General Joy oldu. Diğer şarkılar sanırım biraz fazla laylaylom (Gecıt kolları! - FA) geldi bana. ■ EA

YAZAN: ÖMÜR İKLİM DEMİR

# KIZ ARKADAŞINIZA OYUNLARI NASIL SEVDİRİRSİNİZ...

# 4 GÜNDE!

Evet dürüstçe, erkek erkeğe konuşalım. Kız arkadaşı olan herkes daha şimdiden ne demek istediğimi anlamıştır zaten. Hatun milleti neden oyunları sevmez (aslında "oyunları" çok severler, ama burada PS2 oyunlarından bahsediyoruz, hayatla ilgili konuşmuyoruz)? Siz Snake Eater'ı bir yıl bekledikten sonra oyunu konsola takıp hevesle demoyu izlemeye hazırlanıyorken, neden bir ses "Bir İstanbul Masalı başlıyor tatlım!" der? Nedendir bütün bu duyarsızlık? Küçük Emrah filmlerini küçümserken, aynı konuya sahip kalitesiz "O.C."yi izlemek nedendir? Gelin, buna bir son verelim.

## BİRİNCİ GÜN... YAVAŞ YAVAŞ ALIŞTIRIN...

Şunu unutmayın: Kız arkadaşınız oyunlardan nefret ediyor. Her hamlenizde bunu düşünmelisiniz. İlk başta gamepad ve dual-shock rahatsız edici bir izlenim bırakabilir; Eye Toy desteği olan bir oyunla işe başlayın, mesela SingStar çok iyi bir seçim olabilir. Kızlar TV'de olmayı ve şarkı söylemeyi severler, bunu bilmek için kahin (Hasan?) olmak gerekmiyor. Detone olursa sakın çaktırmayın, av sabır gerektirir (hehe). Bu yöntemin %90 başarı sağladığı Amerikalı bilim adamlarınca ve Calgon teknisyenlerince onaylanmıştır (yine mi? -FA).






## YAPMAYIN!

**KİLOSUNU HATIRLATMAYIN!**
"Eye Toy karşısında dans ediyorsun, ne kadar yararlı bir şey, hem kalori de yakmana yardımcı olur". ZAAAAAART! İşte hatalı bir cümle, bu tarz cümleleri kullanmayın. "Kilo", "kilolu", "şişman", "balık", "kırmızı et", "patates", "kumpir" gibi kelimeleri hafızanızdan silin. Aksi halde tehlikedesiniz demektir.

**KIZLARI EZMEYİN!**
Amerikalı bilim adamlarının (ama Calgon teknisyenleri? - FA) GTA oynayan 10.000 kişi üzerinde yaptıkları bir araştırmaya göre, oyunu oynayanların %80'i yayaları eziyor. Ve birini ezdikten sonra, vitesi geriye takıp yayanın üzerinden tekrar geçenlerin de tamamı erkek. Tabii bu yayaların için de kızlar da var. Siz mi? Sakın (ama sakın) yayaları kız arkadaşınız yanınızdayken ezmeyin! Bu onda, sizin potansiyel bir seri katil olabileceğiniz izlenimini uyandıracak ve sonucu hoş olmayacaktır (-Alo polis mi? Erkek arkadaşım bir seri... Ne? 118 mi? ).

**PATRONLUK TASLAMAYIN!**

## İKİNCİ GÜN... GAMEPAD'LE TANIŞMA...

"Gamepad'le tanıştırın" dediysek, "Onu karışık kontrolleri olan, her tuşu kullanmak zorunda olduğunuz bir simulasyon ya da strateji oyunu oynamaya zorlayın" demedik. Yanlış anladınız, dergiyi ters tutuyorsunuz, hayır öyle de değil... Neyse. Şöyle bir-iki tuşun kullanıldığı, eğlenceli bir oyun deneyin. Hangi oyun mu? Hmmm... "Super Monkey Ball" bu iş için biçilmiş kaftan. Böylelikle gamepad nasıl tutulur, ufaktan alıştırmış oluruz.





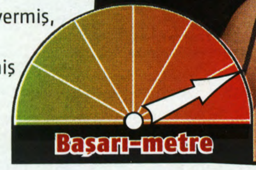




## ÜÇÜNCÜ GÜN...

### ELİNİ TUTUN

Şimdi biraz daha karmaşık bir operasyona hazır olun; buradaki amacımız "Ortak yaptığımız hiçbir şey yok Aptullah!" şeklindeki yakınmaların önüne geçmek olacak. Öncelikle, Timesplitters 3'ün "terkedilmiş ev" bölümünü açın. Kız arkadaşınız şalterleri denerken, terminalleri hack'lerken, siz de kana susamış zombileri; zıpkınla, baltayla, elinize ne geçerse onunla durdurmaya çalışıp onu koruyun. Emin olun bundan etkilenecektir. Ve son darbeyi koyun, yani elini tutun! Böylelikle hem güven vermiş, hem de yanında olduğumuzu hissettirmiş olduk (öhm, biz değil tabii, siz yanındasınız). Gelelim son kısma...






## DÖRDÜNCÜ GÜN... VE SONUÇLARINA KATLANIN!

Buraya kadarki aşamaları başarıyla geçip bugüne kadar gelmeyi başardınız! Tebrikler. Oyunların öcü olmadığını, hatta eğlenceli olduğunu fark eden kız arkadaşınızın içinde artık yeni oyunlar görme isteği alevlenmektedir. İşte bu noktada oyun seçimini çok dikkatli yapmalısınız. "Pryzm: The Dark Unicorn" gibi bir oyun her şeyi mahvedebilir; satış rekorları kırmış, gerçekten popüler ve eğlenceli bir oyun seçin. (Tomb Raider veya GTA olabilir mesela) Ve artık oturup izleyin. Rekor tablosunda isminizin üstünde başka bir isim gördüğünüzde, ya da tam tersi bir durumda, Tomb Raider'da aynı bölümde saatlerce takıldığına şahit olduğunuzda şaşırmayın.




## YAPIN!

**KAZANMASINA İZİN VERİN**

Bunu yaparken gerçekçi görünmesine dikkat edin. Çok kötü oynadığınız veya oynanması çok zor olan bir karakteri (Soul Calibur 2'de Necrid olabilir) seçin ve sizi yenmesine izin verin. Kaybettiğinizde gerçekçi bir tepki verin, "Ah be! Nasıl da vuramadım sen mutfakta olmana rağmen!" gibi (evet, çok iyi rol yapıyorsunuz). Onu oyun oynamak için doğuştan bir yeteneğe sahip olduğuna inandırın. Ve asla arkadaşlarınızla oyun oynatıp foyanızı ortaya çıkartmayın.

**PUZZLE OYUNLAR OYNAYIN**

Bilim adamlarının yaptığı araştırmalara göre (Calg... - FA), kızların beyin yapısının problem çözmeye daha yatkın olduğu ortaya çıkmıştır. Yani onlara gerçekten iyi oldukları bir konuda şans tanımak, oyunları sevdirme olasılığını artıracaktır.

**THE SIMS OYNAYIN**

Evet, kız arkadaşınıza oyunları sevdirmek için bu şart. PS2'de pembe dizi tadında oyunlar artmaya başladı. The Sims, dizi sevgisini kendi kötü emellerimize alet etmek için çok iyi bir seçim, keh keh (Ömür, ben de sana bir tavsiye vereyim; kız arkadaşına oyunları sevdirmek istiyorsan bu yazdıklarını ona okutma - FA)

ONİKİ...

# BURÇTAN OYUN TAHLİLİ



**AYIN BURCU: KOVA (21 OCAK - 18 ŞUBAT)**
Bir özgürlük manyağı olarak aklınızdan zorunuz var. Acilen kendinize gelmelisiniz. Her oyundan sıkılıyorsunuz ve bir türlü tatmin olamıyorsunuz. Bu biraz da sizin kafanızın herbir şeye herkesten fazla basmasından kaynaklanıyor. Bir çırpıda oyunu çözüp, ilerleyen bölümlerde karşınıza ne çıkacağını görebiliyorsunuz (hmmm, "kahin"lik var hamurunuzda). Hep daha fazlasını istiyorsunuz. Mesela Tekken 5'te dövüşmekten sıkıldığınızda "Hep dövüş hep dövüş, gel tavla oynayalım kardeş kardeş" şeklinde bir seçenek arayışı içinde olan biri varsa o da sizsiniz. Yapmayın, etmeyin, yazıktır günahtır! Biraz da akışına bırakın oyunları, eleştirmeyin, tartışmayın, tadını çıkarmayı öğrenin yahu!



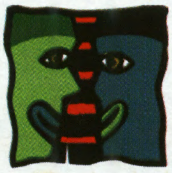
**BALIK (19 ŞUBAT - 20 MART)**
Oyunların yaratıcı fikirlerle yüklü olması gerektiğini düşünüyorsunuz. Anlamak çok mu zor; oyunlar eğlenmeniz için varlar, felsefi bir anlam taşımaları gerekmiyor. Gidin felsefe kitapları okuyun ve sadece canınız sıkıldığında kafanızı boşaltıp oyunlara sarılın. Bir de utanmadan gerçekçiliğe takmışsınız kafayı. Konsol oyunlarına da ayak uyduramadınız gitti zaten...



**KOÇ (21 MART - 20 NİSAN)**
Tam bir oyun tüketim canavarısınız. Doyumsuzluğunuzdan çok sabırsızlığınız yüzünden bir oyunu bitirmeden diğerine geçiyorsunuz. Neredeyse evin pencerelerinden taşacak büyüklükte bir koleksiyonunuz var, "Bir ara bitiririm" diye kenara attığınız oyunlardan oluşan. Ama ayıp. Bari arkadaşlarınıza verin, onlar oynasın. Kırk yılda bir oyun bitirip, bunu da her önünüze çıkana saatlerce anlatan sinir bozucu bir tipsiniz.



**BOĞA (21 NİSAN - 20 MAYIS)**
Boğa oyun aleminin yalnız kovboyudur, çünkü Boğa'yla oyun olmaz; sinirlendiğinde gamepad'i kafanıza yersiniz. Bir Boğa başladığı oyunu sinirlenmediği sürece kısa sürede başarıyla bitirir. Her Boğa iyi bir oyuncudur aynı zamanda. Bir oyun dergisinde Yazı İşleri Müdürü olan bir Boğa erkeği, kısa süre içinde sinirden ülser olur, kangren olur, yam-yum olur. Boğa, bırak artık şu agresifliğini de bir PES çevirelim (bakmayın siz bana, mazoşist bir yapım var).



**İKİZLER (21 MAYIS - 20 HAZİRAN)**
Asla oyunları sevemediniz, sevemeyeceksiniz de. Oynarsanız da "muhabbet olsun, gönüller coşsun" diye, laklak yapmak için ancak. Gevezesiniz sonuçta. Aynı anda hem çene yapmak hem oyun oynamak zor iş tabii. Hem ne diye konuşmaya ayıracağınız zamanı bir oyuna harcayasınız ki? Yıkılın karşımdan! Hırs tırs...



**YENGEÇ (21 HAZİRAN - 22 TEMMUZ)**
Kendi başına oyun bitiremeyen ve bilimum oyun dergilerini zırt pırt arayıp, "Takıldım, nasıl geçeceğim bu bölümü?", "Hile yok mu hile?" şeklinde telaşa mahal verenler Yengeç kişileridir. Cevap vermezseniz moralleri bozulur. Verseniz de bozulur bazen; "Abi çok sağol, hayatımı kurtardın, snıff snıff..." şeklinde. Duygu adamları ve kadınlarıdır Yengeçler. Özellikle kadınları...



**ASLAN (23 TEMMUZ - 23 AĞUSTOS)**
Tam bir oyun canavarsınız; her oyunun altından girip üstünden çıkacak kadar hırslı ve yeteneklisiniz. Çok oyunculu oyunlarda sizinle başa çıkmak pek mümkün değil. Yenilgiyi kabullenemezsiniz çünkü, yenildiğiniz oyunda intikamınızı almak için her şeyi yaparsınız. Megalomanlığınız da olmasa...



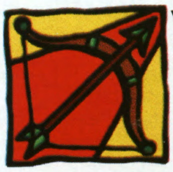
**BAŞAK (24 AĞUSTOS - 23 EYLÜL)**
Bir oyunun cılkını çıkarmak size düşüyor. Olabildiğince ayrıntılı oyunlarda olabildiğince ayrıntıyı hazmederek ona buna hava atmak gibi bir zaafınız var. Her oyunun uzmanı olmanız işten değil, ama uzmanı olacağınız oyun konusunda seçici davranmalısınız. "Oyunları en ince detayına kadar oynamaktan bıkmam, usanmam" diyorsanız (ki diyorsunuz) sizden iyi bir Strateji Rehberi yazarı olur. Bizimle çalışmak isterseniz, açığız.



**TERAZİ (24 EYLÜL - 23 EKİM)**
Terazi denge burcu değil, dengesizlik burcudur. Yani bir Terazi iseniz sağınız solunuz belli değil demektir. Bu kararsız olduğunuz anlamına gelmiyor, sadece kontrolsüz davranıyorsunuz. Bir gün "God of War hayatımın oyunu" dersiniz, ertesi gün "God of War mı? O da ne?". Zoraki olsa da en azından bir oyun türünü benimsemeye çalışın.



**AKREP (24 EKİM - 22 KASIM)**
Eyvah! Sizin tahammül sorununuz var! Sabredemiyorsunuz ve sabrınız tükendiğinde yıkıcı olabiliyorsunuz. Önüne geleni yok edebileceğiniz, birilerine envai çeşit zarar verebileceğiniz, eziyet edebileceğiniz oyunlar oynuyorsunuz. Gerilim, şiddet ve yer yer vahşet yüklüsünüz. Dizginleyin biraz kendinizi. Hiç düşündünüz mü; ya o oyunda pompalı tüfekle beynini uçurduğunuz karakter siz olsaydınız? Empatiye ihtiyacınız var acilen. Hümanist olun biraz!



**YAY (23 KASIM - 21 ARALIK)**
Sürekli yeni bir şeyler keşfetmek istediğiniz için sabit bir oyuna odaklanmakta güçlük çekiyorsunuz. Ama oyunları bitirmek de istiyorsunuz. Sonuçta kendinizi aynı anda on oyunla cebelleşirken bulmanız işten değil. Hepsini bitirmeniz uzun zaman aldığından yeni çıkan oyunları da ıskalamanız söz konusu. Belki bir oyun arkadaşı edinirseniz sorunu çözebilirsiniz. Yay kadınıysanız ve oyun arkadaşı arıyorsanız beni bu numaradan... Gulp!



**OĞLAK (22 ARALIK - 20 OCAK)**
İkizler gibi siz de oyunlardan pek zevk alamıyorsunuz. Zaman kaybı olarak görenleriniz sayıca fazla üstelik. Bir oyunu sadece "Hobilerim arasında; oyun oynamak..." gibi bir cümle kurmak için alıp kenara atıyor olabilirsiniz. Oyun oynamaktan az da olsa zevk alan bazı Oğlakların senede bir ya da iki oyunla yetindikleri görülmüştür. Oğlaklar doğada ladin, köknar, meşe yemişleriyle beslenen... Burç yorumları yapıyorduk değil mi? Kafa kalmadı ki yazı yazmaktan!

**Hasan Başaran**

